



**PENERAPAN MODEL *QUANTUM LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PKN POKOK
BAHASAN GLOBALISASI PADA SISWA KELAS IV
SDN JATISARI 01 JEMBER**

SKRIPSI

Oleh

**Noviantika Yuanis
NIM 110210204095**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2015



**PENERAPAN MODEL *QUANTUM LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PKN POKOK
BAHASAN GLOBALISASI PADA SISWA KELAS IV
DI SDN JATISARI 01 JEMBER**

SKRIPSI

**diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh

**Noviantika Yuanis
NIM 110210204095**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2015**

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah Swt atas segala limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad Saw yang telah membawa umatnya pada jalan yang terang benderang di muka bumi ini. Dengan segala ketulusan dan keikhlasan, kupersembahkan karya ini kepada.

1. Kedua orang tuaku Bapak Pujiono dan Ibu Yunis Afifah yang selalu mendukung dan mendoakanku.
2. Semua guru-guruku mulai dari TPQ, TK, SD, SMP, SMA sampai dengan Perguruan Tinggi, yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya dengan penuh ikhlas dan kesabaran;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang kubanggakan.

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

“Karena sesungguhnya setelah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”. (QS Al Insyirah: 5-6).¹



¹ Departemen Agama Republik Indonesia. 2004. *Al-Quran dan Terjemahnya*. Jakarta: J-ART.

PERNYATAAN

Saya yang betanda tangan di bawah ini:

Nama : Noviantika Yuanis

NIM : 110210204095

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Penerapan Model Quantum Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran PKn Pokok Bahasan Globalisasi pada Siswa Kelas IV SDN Jatisari 01 Jember” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan ke institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggungjawab atas keabsahan isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 12 Juni 2015
Yang menyatakan,

Noviantika Yuanis
NIM. 110210204095

SKRIPSI

**PENERAPAN MODEL *QUANTUM LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PKN POKOK
BAHASAN GLOBALISASI PADA SISWA KELAS IV
DI SDN JATISARI 01 JEMBER**

Oleh

**Noviantika Yuanis
NIM 110210204095**

Pembimbing :

**Dosen Pembimbing I : Drs. Imam Muchtar, S.H.,M.Hum.
Dosen Pembimbing II : Dra. Rahayu, M.Pd**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENERAPAN MODEL *QUANTUM LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PKN POKOK
BAHASAN GLOBALISASI PADA SISWA KELAS IV
DI SDN JATISARI 01 JEMBER

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama Mahasiswa	:	Noviantika Yuanis
NIM	:	110210204095
Angkatan Tahun	:	2011
Daerah Asal	:	Jember
Tempat, tanggal lahir	:	Jember, 29 April 1992
Jurusan/Program	:	Ilmu Pendidikan/S1-PGSD

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Imam Mochtar, M.Hum.

Dra. Rahayu, M.Pd.

NIP. 1954071211980031005

NIP 19531226 198203 2 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul **“Penerapan Model Quantum Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran PKn Pokok Bahasan Globalisasi pada Siswa Kelas IV SDN Jatisari 01 Jember”** telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada.

Hari : Jum'at

Tanggal : 12 Juni 2015

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dr.H.Muhtadi Irvan, M.Pd.
NIP 19540917 198010 1 002

Dra. Rahayu, M.Pd.
NIP 19531226 198203 2 001

Anggota I,

Anggota II,

Dra. Khutobah, M.Pd.
NIP 19561003 198003 2 001

Drs. H. Imam Muchtar, SH. M.Hum.
NIP 19540712 198003 1 005

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd
NIP 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

Penerapan Model Quantum Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PKn Pokok Bahasan Globalisasi pada Kelas IV SDN Jatisari 01 Jember; Noviantika Yuanis; 110210204095; 2015; 65 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Quantum Learning ialah kiat, petunjuk, dan strategi belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar siswa sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat. Penerapan *Quantum Learning* mengusahakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di pendidikan dasar dapat tercapai. Proses pembelajaran PKn di SDN Jatisari 01 Jember, dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Pembelajaran PKn di SDN Jatisari 01 untuk materi tertentu tidak menggunakan media. Siswa hanya dapat membayangkan dan menghafal materi yang dijelaskan, sehingga konsep-konsep akademik kurang bisa dipahami siswa secara menyeluruh dan strategi pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, sebagai akibatnya motivasi siswa menjadi sulit ditumbuhkan yang mengakibatkan aktivitas dan hasil belajar siswa termasuk kategori cukup, terutama untuk mata pelajaran PKn. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan model *Quantum Learning* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa mata pelajaran PKn pokok bahasan globalisasi pada kelas IV SDN Jatisari 01 Jember? Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah penerapan model *Quantum Learning* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa mata pelajaran PKn pokok bahasan globalisasi pada kelas IV SDN Jatisari 01 Jember Tahun Pelajaran 2014/2015.

Pada penelitian ini, subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Jatisari 01 Jember sebanyak 28 siswa. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data menggunakan metode observasi, metode wawancara, metode dokumentasi, dan metode tes. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, sedangkan analisis data yang digunakan pada

penelitian ini yaitu menggunakan analisis data deskriptif kualitatif. Pelaksanaan penelitian ini sesuai dengan siklus yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto yang secara garis besar terdapat empat tahapan yaitu diawali dengan perencanaan (*planning*), penerapan tindakan/pelaksanaan (*action*), mengobservasi/pengamatan proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*), dan melakukan refleksi (*reflecting*) dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan) (Arikunto, dkk. 2014:16).

Pembelajaran PKn melalui penerapan Model *Quantum Learning* pada pokok bahasan globalisasi di kelas IV SDN Jatisari 01 Jember terlaksana sesuai dengan rencana yang telah dirancang. Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan skor rata-rata aktivitas siswa secara klasikal pada prasiklus yaitu 54,5 dan pada tahap siklus I rata-rata aktivitas siswa secara klasikal 70,83. Pada siklus II rata-rata aktivitas klasikal yaitu 82,14. Hasil belajar pada tahap prasiklus yaitu dengan nilai rata-rata 61,86. Pada tahap siklus I hasil belajar dengan nilai rata-rata 72,71. Pada tahap siklus II nilai rata-rata secara klasikal hasil belajar siswa yaitu 81,53.

Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* dalam pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi pada kelas IV SDN Jatisari 01 Jember dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Saran dalam penelitian ini yaitu hendaknya pembelajaran dengan menggunakan model *Quantum Learning* dapat dijadikan sebagai model alternatif bagi guru untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas sehingga proses belajar mengajar lebih variatif dan aktivitas serta hasil belajar siswa semakin meningkat.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Quantum Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran PKn Pokok Bahasan Globalisasi pada Siswa Kelas IV SDN Jatisari 01 Jember”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Drs. Nuriman, Ph.D., selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember;
5. Drs. Imam Muchtar,.S.H.M.Hum selaku Dosen Pembimbing 1 dan Dra. Rahayu, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 2;
6. Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Dosen Penguji dan Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd., selaku Dosen Pembahas;
7. Seno Tri Kurniyati, S.Pd selaku Kepala SDN Jatisari 01 Jember;
8. guru Kelas IV, Nurul Aini,S.Pd. dan siswa kelas IV SDN Jatisari 01 Jember;
9. saudara-saudaraku, Nova Anita Yuanes dan Viknas Tegar Ramadhani yang selalu mendoakan kesuksesanku, kasih sayang, perjuangan, kesabaran, semangat serta untuk Almarhum kakak Retno Yuanas semoga di sana mendapatkan tempat yang terindah di sisi-Nya.

10. sahabatku, Novi Twin Susanti yang juga memberikan semangat kepadaku. Teman-teman seperjuangan Erna, Sila, Dian, Indah, Ika, Ima, Ika Sri, Firda, Alivi, Rossita, Nita, Malinda, Fiyandari, Dwi, Aliya, Niken, Andri dan teman-teman PGSD'11 Universitas Jember yang tidak bisa kusebutkan satu persatu, serta teman-teman seorganisasi IPNU-IPPNU Ambulu yang memberikan nasihatnya padaku dan bersama-sama kita belajar, berjuang dan bertaqwa. Tetap semangat untuk perjuangannya!
11. pihak-pihak lain yang turut berjasa namun tidak dapat penulis sebutkan dalam lembaran ini satu persatu

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 12 Juni 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB 1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).....	8
2.2 Model Pembelajaran	9
2.3 Quantum Learning	11
2.3.1 Pengertian Quantum Learning.....	11
2.3.2 Model Pembelajaran Quantum Learning	11
2.3.3 Prinsip-prinsip Pembelajaran Quantum Learning	12
2.3.4 Strategi Pembelajaran Quantum Learning	13
2.3.5 Penataan kelas dalam pembelajaran Quantum	15
2.4 Penerapan model Quantum Learning	18
2.5 Aktivitas Belajar Siswa.....	20
2.5.1 Pengertian Aktivitas	20
2.5.2 Jenis-jenis Aktivitas	21
2.6 Hasil Belajar Siswa.....	22
2.7 Penelitian yang Relevan.....	25
2.8 Kerangka Berfikir	27

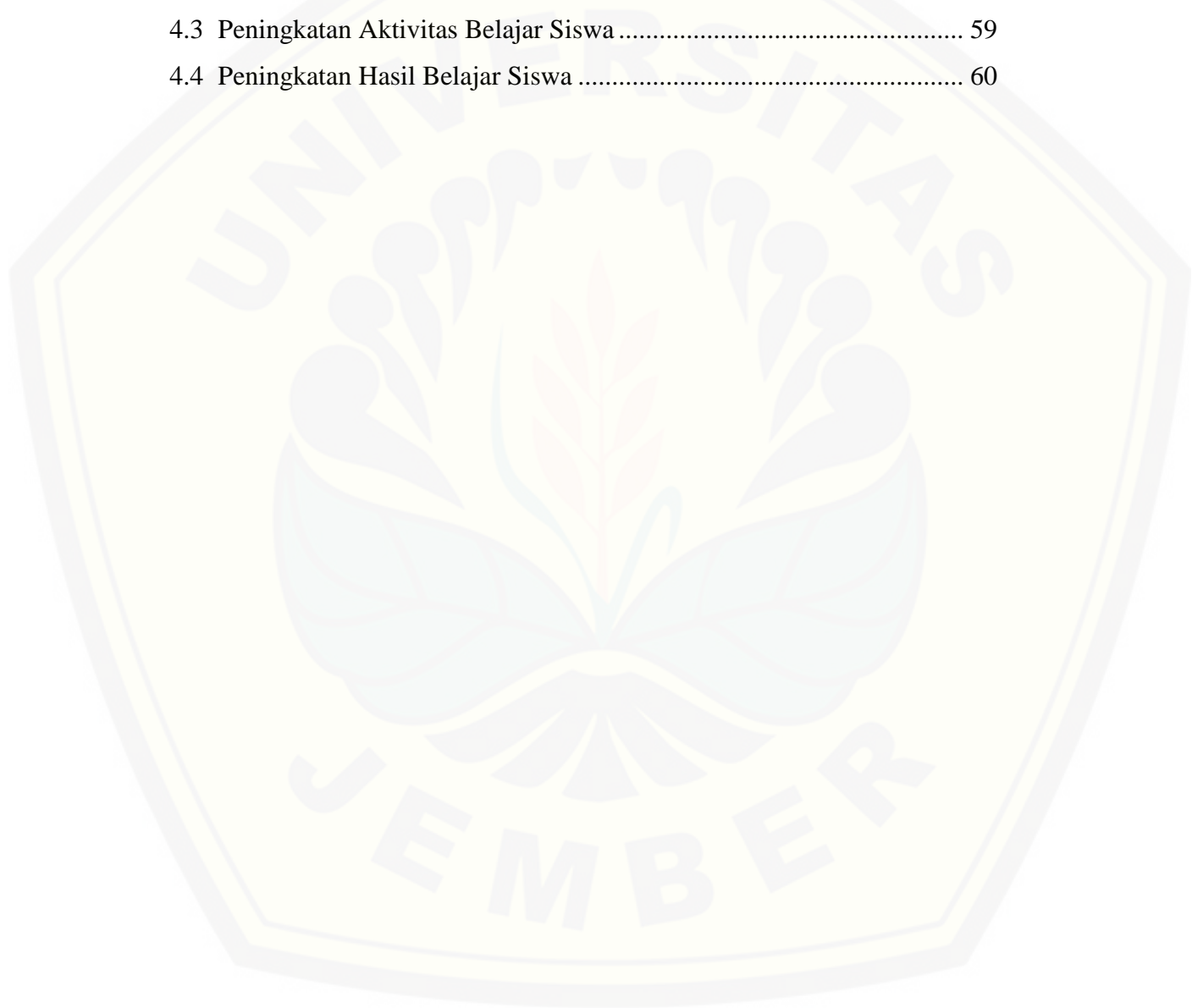
2.9 Hipotesis Tindakan	29
BAB 3. METODE PENELITIAN	
3.1 Subyek Penelitian	30
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
3.3 Definisi Operasional	31
3.3.1 Quantum Learning.....	31
3.3.2 Aktivitas Belajar Siswa	31
3.3.3 Hasil Belajar	31
3.4 Desain Penelitian	31
3.5 Rancangan Penelitian.....	32
3.6 Prosedur Penelitian	33
3.6.1 Siklus I.....	34
3.6.2 Siklus II	37
3.7 Metode Pengumpulan Data.....	37
3.7.1 Metode Observasi.....	37
3.7.2 Metode Wawancara	38
3.7.3 Metode Dokumentasi	39
3.7.4 Metode Tes	39
3.8 Analisis Data.....	39
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Pelaksanaan Penelitian	42
4.2 Tindakan Pendahuluan.....	43
4.3 Pelaksanaan Siklus.....	44
4.3.1 Pelaksanaan Siklus I	44
4.3.2 Pelaksanaan Siklus II	50
4.4 Temuan Penelitian	54
4.5 Pembahasan	55
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Penerapan model <i>Quantum Learning</i> pada PKn.....	18
3.1 Kreteria Persentase Aktivitas Belajar Siswa.....	40
3.2 Kreteria Persentase Hasil Belajar Siswa	41
4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	42
4.2 Analisis Aktivitas Belajar Siswa.....	56
4.3 Analisis Hasil Belajar Siswa	58
4.4 Peningkatan aktivitas belajar siswa	59
4.5 Peningkatan hasil belajar siswa.....	59

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian.....	28
3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Arikunto.....	33
4.1 Analisis Aktivitas Belajar Siswa.....	57
4.2 Analisis Hasil Belajar Siswa.....	58
4.3 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa.....	59
4.4 Peningkatan Hasil Belajar Siswa.....	60



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matrik Penelitian	66
Lampiran B. Daftar Nama Siswa	68
Lampiran C. Daftar Nilai Ulangan Siswa	70
Lampiran D. Pedoman Pengumpulan Data	79
Lampiran E. Hasil Wawancara	82
Lampiran F. Pedoman Observasi KBM	90
Lampiran G. Hasil Observasi Aktivitas Siswa	98
Lampiran H. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Prasiklus	115
Lampiran I. Silabus Siklus I.....	119
Lampiran J. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	121
Lampiran K. LKK Siklus I.....	136
Lampiran L. Kisi-kisi Soal Siklus I	138
Lampiran M. Lembar Tes Tulis Siklus I	139
Lampiran N. Kunci Jawaban Siklus I	144
Lampiran O. Pedoman Penskoran Tes Tulis Siklus I	146
Lampiran P. Silabus Siklus II	147
Lampiran Q. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	149
Lampiran R. LKK Siklus II.....	162
Lampiran S. Kisi-Kisi Soal Siklus II	165
Lampiran T. Lembar Tes Tulis Siklus II	166
Lampiran U. Kunci Jawaban Siklus II.....	171
Lampiran V. Pedoman Penskoran Tes Tulis Siklus II.....	172
Lampiran W. Foto Kegiatan	173
Lampiran X. Surat Penelitian.....	175
Lampiran Y. Hasil Tes Belajar Siswa	178
Lampiran Z. Biodata Peneliti	188

BAB 1. PENDAHULUAN

Dalam bab 1 ini akan diuraikan beberapa hal diantaranya yang meliputi: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; dan (4) manfaat penelitian

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan bangsanya (UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003).

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional merumuskan fungsi pendidikan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuannya adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU Sisdiknas, pasal 3).

Konteks globalisasi saat ini, pendidikan harus mampu mempertahankan budaya dan jati diri bangsa di tengah-tengah gencaran gempuran beragam budaya dan peradaban bangsa lain. Sebagai salah sebuah negara yang kaya akan budaya yang beraneka ragam (heterogen), Indonesia harus mampu menjadi bangsa yang mandiri dalam arti sanggup memenuhi berbagai kebutuhan masyarakat sesuai dengan harapan, cita-cita dan impiannya.

Sejalan dengan tantangan kehidupan global, pendidikan merupakan hal yang sangat penting sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi mutu Sumber Daya Manusia, karena saat ini keunggulan suatu bangsa tidak lagi ditandai dengan melimpahnya kekayaan alam, melainkan oleh keunggulan Sumber Daya Manusia (SDM), sehingga muncul asumsi umum mengenai program pendidikan suatu bangsa. Semakin baik pendidikan suatu bangsa, semakin baik pula kualitas bangsa itu. Secara faktual pendidikan menggambarkan aktivitas sekelompok orang seperti guru dan tenaga kependidikan lainnya dalam melaksanakan pendidikan untuk orang-orang muda yang bekerja sama dengan orang-orang yang berkepentingan.

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha untuk mencerdaskan kehidupan manusia atau proses memanusiakan manusia yang diselenggarakan melalui proses pendidikan. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat signifikan dalam suatu kehidupan berbangsa dan menjadi media strategis dalam memacu peningkatan kualitas sumber daya manusia. Melalui jalur pendidikan baik formal (pendidikan dasar, sekolah menengah pertama sampai pendidikan tinggi) maupun non formal.

Pembelajaran adalah proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interkasi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Hamalik (1994:70), berpendapat bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang berlangsung secara berkelanjutan dan bertahap, yakni tahap persiapan, pelaksanaan, penilaian dan tindak lanjut. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik, dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Arikunto variasi-variasi kualitas (dalam Kosasih dan Sumarna, 2013:22) pembelajaran dapat dikemukakan untuk menggambarkan bagaimana pembelajaran tersebut dikelola sedemikian rupa:

- a. kualitas pembelajaran akan bervariasi sesuai dengan variasi gurunya. Guru adalah manusia, di mana manusia itu unik. Setiap manusia memiliki spesifikasi sendiri. Dengan adanya keunikan itulah tercipta suatu situasi pembelajarannya sendiri-sendiri yang unik pula.
- b. kualitas pembelajaran akan bervariasi sesuai dengan waktu seseorang guru beraksi. Terdapat perkembangan situasi pembelajaran dari seorang guru dari waktu ke waktu, sesuai dengan kondisi psikologis yang melingkupi diri sang guru. Jadi unsur waktu disini sangat mempengaruhi situasi pembelajaran tersebut.
- c. kualitas pembelajaran akan bervariasi sesuai kelompok siswa yang menjadi subjek didik. Maksudnya, suatu kelompok boleh jadi memiliki kecenderungan tertentu dalam upaya pencapaian tujuannya, sehingga mempengaruhi tingkat kecepatan dan intensitas mereka dalam menghadapi proses pembelajaran.
- d. kualitas pembelajaran bervariasi sesuai dengan kurikulum yang disajikan. Kurikulum dalam pengertian ini bukan hanya sekedar materi pelajaran yang telah diatur dan ditetapkan, tetapi juga mencakup metode, strategi, pengelolaan siswa serta aspek lainnya dari kurikulum tersebut.

Berdasarkan variasi-variasi pembelajaran di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran sebagai suatu proses berhadapan dengan berbagai variasi kehidupan manusia baik pada diri guru sebagai fasilitator dan motivator pembelajaran, maupun pada diri peserta didik sebagai subjek yang dibelajarkan dengan segala variasinya juga, dengan demikian maka diperlukan suatu penciptaan situasi pembelajaran yang sangat manusiawi.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan wawancara awal penelitian pada tanggal 7 Januari 2015 tentang proses pembelajaran PKn di SDN Jatisari 01 Jember, dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Pembelajaran PKn di SDN Jatisari 01 untuk materi tertentu tidak menggunakan media. Siswa hanya dapat membayangkan dan menghafal materi yang dijelaskan, sehingga konsep-konsep akademik kurang bisa dipahami siswa secara menyeluruh dan strategi pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, sebagai akibatnya motivasi siswa menjadi sulit ditumbuhkan yang mengakibatkan aktivitas dan hasil belajar siswa termasuk kategori cukup, terutama untuk mata pelajaran PKn.

Melalui kegiatan observasi, peneliti memperoleh data awal mengenai dokumentasi aktivitas siswa pada pembelajaran PKn dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV SDN Jatisari 01 cukup aktif dilihat dari hasil yang diperoleh dari skor rata-rata aktivitas siswa secara klasikal yaitu 54,5, nilai ini termasuk kategori cukup aktif dengan penjabaran penilaian aktivitas pada masing-masing kategori siswa sangat aktif 5 orang, siswa aktif 2 orang, siswa cukup aktif 6 orang, siswa kurang aktif 8 orang, dan siswa sangat kurang aktif 7 orang dari jumlah keseluruhan 28 siswa (lampiran i).

Berdasarkan dokumentasi yang dilakukan pada hasil belajar di kelas IV di SDN Jatisari 01, menunjukkan bahwa hasil belajar PKn yang diperoleh peneliti dari daftar nilai 28 siswa, terdapat 20 siswa yang belum mencapai ketuntasan hasil belajar yaitu dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan, pembelajaran dikatakan tuntas apabila siswa mencapai nilai standar ≥ 70 . Siswa yang tuntas berjumlah 8 orang dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 22 orang, sehingga diperoleh nilai rata-rata PKn siswa kelas IV hanya mencapai 62 yang termasuk dalam kriteria sedang/cukup (lampiran c).

Berdasarkan uraian diatas peneliti berusaha memperbaiki dan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yaitu dengan cara menerapkan pembelajaran bermakna. Salah satunya menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* yang bertujuan mengupayakan siswa untuk memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan pembelajaran lebih bermakna, sehingga proses pembelajaran lebih bermutu untuk perkembangan siswa dalam memperoleh ilmu dari guru.

Pembelajaran *Quantum (Quantum Learning)* mengisyaratkan pentingnya seorang guru memasuki dunia atau kehidupan anak sebagai langkah awal dalam melaksanakan pembelajaran. Memahami dunia dan kehidupan anak, merupakan lisensi bagi para guru untuk memimpin, menuntun dan memudahkan perjalanan peserta didik dalam meraih hasil belajar yang optimal. Salah satu cara yang bisa digunakan dalam hal ini adalah mengaitkan apa yang akan diajarkan dengan peristiwa-peristiwa, fikiran atau perasaan, tindakan yang diperoleh peserta didik dalam kehidupan baik di rumah, di sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

Setelah kaitan terbentuk, maka guru dapat memberikan pemahaman tentang materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan, perkembangan, dan minat bakat peserta didik.

Quantum Learning ialah kiat, petunjuk, dan strategi belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar siswa sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat. Melalui *Quantum Learning* siswa akan diajak belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan, sehingga siswa akan lebih bebas dalam menemukan berbagai pengalaman baru dalam belajarnya. Penerapan *Quantum Learning* mengusahakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di pendidikan dasar dapat tercapai. Pada kegiatan belajar siswa, guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing, sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau yang di bimbing (Bobby dan Herrnacki, 1999:14)

Model pembelajaran *Quantum (Quantum Learning)* yang digunakan dalam pembelajaran, harapannya dapat memperbaiki aktivitas dan hasil belajar siswa dengan cara yang menyenangkan dalam kegiatan belajarnya. Guru yang semula mejadi pusat informasi, akan menjadi pembimbing siswa dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti memilih salah satu pokok bahasan yaitu “Globalisasi”, dimana dalam pembelajaran materi PKn tentang perkembangan globalisasi yang terjadi di dunia pastinya akan membosankan bagi siswa jika hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, tanpa melibatkan kreativitas siswa, karena pembelajaran *Quantum (Quantum Learning)* mempunyai kerangka rancangan yang disebut TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan) tumbuhkan minat siswa dengan meggunakan prinsip AMBAK, memberikan pengalaman baru, penamaan informasi, demonstrasi oleh siswa, mengulangi materi yang telah diajarkan, perayaan diberikan untuk menghargai usaha, ketekunan, dan kesuksesan pada siswa (DePorter dalam Nilandri, 2011:10), yang nantinya diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, namun juga dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan uraian diatas, maka akan dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Quantum Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran PKn Pokok Bahasan Globalisasi pada Siswa Kelas IV SDN Jatisari 01 Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan, yaitu:

1. bagaimanakah penerapan model *Quantum Learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa mata pelajaran PKn pokok bahasan globalisasi pada kelas IV SDN Jatisari 01 Jember ?
2. bagaimanakah penerapan model *Quantum Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PKn pokok bahasan globalisasi pada kelas IV SDN Jatisari 01 Jember ?

1.3 Tujuan Penelitian

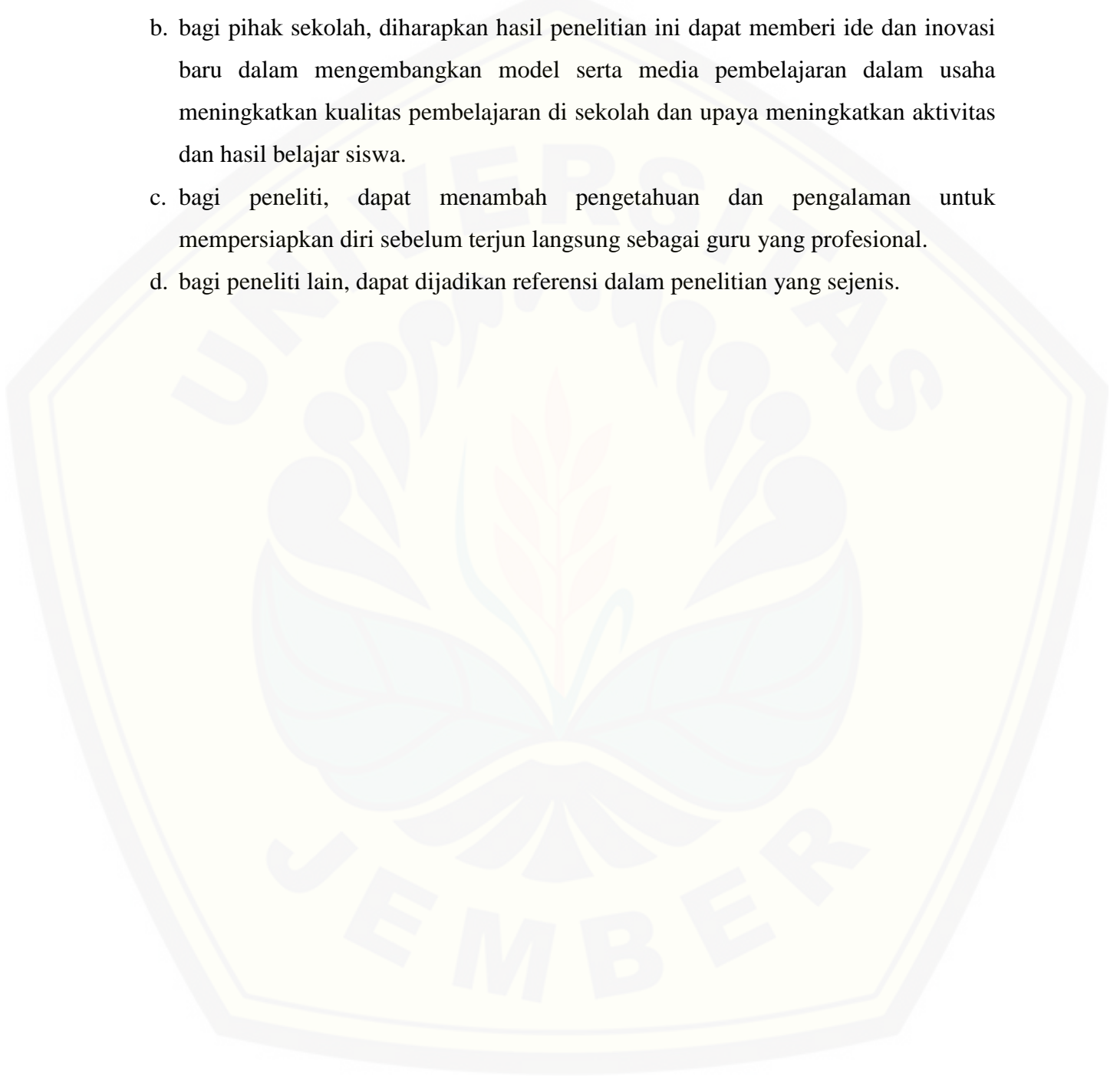
Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. untuk mengetahui penerapan model *Quantum Learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa mata pelajaran PKn pokok bahasan globalisasi pada kelas IV SDN Jatisari 01 Jember
2. untuk mengetahui penerapan model *Quantum Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PKn pokok bahasan globalisasi pada kelas IV SDN Jatisari 01 Jember

1.4 Manfaat Penelitian

Harapan peneliti agar penelitian ini bisa bermafaat dan memberikan kontribusi dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan. Adapun manfaat penelitian ini dapat disimpulkan antara lain:

- a. bagi guru, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi baru dan menjadi masukan untuk selalu memperbaiki kegiatan belajar mengajar.
- b. bagi pihak sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberi ide dan inovasi baru dalam mengembangkan model serta media pembelajaran dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
- c. bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan pengalaman untuk mempersiapkan diri sebelum terjun langsung sebagai guru yang profesional.
- d. bagi peneliti lain, dapat dijadikan referensi dalam penelitian yang sejenis.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab tinjauan pustaka ini akan dibahas beberapa kajian teori yang berkaitan dengan kegiatan penelitian yang dilakukan. Paparan teori yang terdapat dalam penelitian ini antara lain: (1) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn); (2) model pembelajaran; (3) Quantum Learning; (4) penerapan model *Quantum Learning* pokok bahasan globalisasi pada pembelajaran PKn; (5) aktivitas belajar; (6) hasil belajar; (7) tinjauan penelitian terdahulu; (8) kerangka berfikir; (9) hipotesis tindakan.

2.1 Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara (Susanto, 2013:225).

Pendidikan kewarganegaraan diharapkan mampu membina dan mengembangkan anak didik agar menjadi warga negara yang baik (*good citizen*). Menurut Somantri (dalam Susanto, 2013:226), warga negara yang baik adalah warga yang tahu, mau, dan mampu berbuat baik. Menurut Winataputra (dalam Susanto, 2013:226), warga negara yang baik adalah yang mengetahui. Menyadari dan melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara.

Menurut Azyumardi Azra (dalam Susanto, 2013:226), pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengkaji dan membahas tentang pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, *rule of law*, HAM, hak dan kewajiban warga negara serta proses demokrasi. Adapun menurut Zamroni (dalam Susanto, 2013:226), pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berfikir kritis dan bertindak demokratis. Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mendidik generasi muda menjadi warga negara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang dialogial.

2.2 Model Pembelajaran

Menurut Joyce (dalam Trianto, 2007:5), model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain (dalam Trianto, 2007:5). Joyce menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Soekamto, dkk (dalam Trianto, 2007: 5) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah “Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.” Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.

Menurut Arends (dalam Trianto, 2007:5) menyatakan “*The term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax: environment, and management system.*” Istilah model pengajaran mengarah pada

suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya.

Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus ialah.

1. Rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya; istilah model pembelajaran meliputi pendekatan suatu model pembelajaran yang luas dan menyeluruh. Contohnya pada model pembelajaran berdasarkan masalah, kelompok-kelompok kecil siswa bekerja sama memecahkan suatu masalah yang telah disepakati oleh siswa dan guru.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai); model-model pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajaran, sintaks (pola urutannya) dan sifat lingkungan belajarnya. Sebagai contoh pengklasifikasian berdasarkan tujuan adalah pembelajaran langsung, suatu model pembelajaran yang baik untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar.
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; sintaks (pola urutan) dari suatu model pembelajaran adalah pola yang menggambarkan urutan alur tahap-tahap keseluruhan yang pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran. Sintaks (pola urutan) dari suatu model pembelajaran tertentu menunjukkan dengan jelas kegiatan-kegiatan apa yang harus dilakukan oleh guru atau siswa. Sintaks (pola urutan) dari bermacam-macam model pembelajaran memiliki komponen-komponen yang sama. Contoh, setiap model pembelajaran diawali dengan upaya menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa agar terlibat dalam proses pembelajaran. Setiap model pembelajaran diakhiri dengan tahap menutup pelajaran, didalamnya meliputi kegiatan merangkum pokok-pokok pelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai (Kardi dan Nur dalam Trianto, 2007:6); tiap-tiap model pembelajaran membutuhkan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang sedikit berbeda.

Menurut Arends (dalam Trianto, 2007:5), menyeleksi enam model pengajaran yang sering dan praktis digunakan guru dalam mengajar, yaitu: presentasi, pengajaran langsung, pengajaran konsep, pengajaran kooperatif, pengajaran berdasarkan masalah, dan diskusi kelas. Arends dan pakar model pembelajaran yang lain berpendapat, bahwa tidak ada satu model pembelajaran yang paling baik diantara yang lainnya, karena masing-masing model pembelajaran dapat dirasakan baik, apabila telah diujicobakan untuk mengajarkan materi tertentu. Pada pelaksanaan pembelajaran berbasis kompetensi, dikembangkan pula model pembelajaran seperti *learning strategi* (strategi-strategi belajar), pembelajaran berbasis inkuiri, *active learning*, *quantum learning*, dan masih banyak lagi model-model lain.

Berdasarkan macam-macam model tersebut, peneliti menggunakan salah satu model pembelajaran *Quantum Learning* untuk penelitiannya guna meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran PKn pokok bahasan globalisasi. Penjelasan mengenai model *Quantum Learning* akan dijelaskan pada sub bab berikutnya.

2.3 Quantum Learning

2.3.1 Pengertian Quantum Learning

Quantum Learning berawal dari upaya Dr. George Lozanov, seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen dengan apa yang disebutnya sebagai “*suggestology*” atau “*suggesto-pedia*”. Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detail apa pun memberikan sugesti positif ataupun negatif. Beberapa teknik yang digunakannya untuk memberikan sugesti positif adalah mendukung murid secara nyaman, memasang musik latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberi kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugestif.

Istilah “Quantum” adalah interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Pada awalnya istilah Quantum hanya digunakan oleh pakar fisika modern menjelang

abad 20, kemudian berkembang secara luas merambat ke bidang-bidang kehidupan manusia lainnya termasuk dalam dunia pendidikan.

2.3.2 Model Pembelajaran Quantum Learning

Model Pembelajaran Quantum (*Quantum Learning*) identik dengan sebuah simponi (suatu hal indah yang terangkai dari kekompakan beberapa hal yang berbeda) dan pertunjukan musik, maksudnya yaitu Pembelajaran Quantum memberdayakan seluruh potensi dan lingkungan belajar yang ada, sehingga proses belajar menjadi suatu yang menyenangkan dan bukan sebagai suatu yang memberatkan, untuk dapat mengarah kepada yang dimaksud, ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan sebagaimana yang dikemukakan Howard Gardner (dalam Kosasih dan Sumarna, 2013:80) yaitu mengoptimalkan minat pada diri, bertanggung jawab pada diri sehingga akan memulai mengupayakan segalanya terlaksana dan hargailah segala tugas yang telah selesai.

Menurut De Porter (dalam Kosasih dan Sumarna, 2013:75), pembelajaran Quantum adalah “interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya”. Semua kehidupan adalah energi. Tujuan belajar adalah meraih sebanyak mungkin cahaya, interaksi, hubungan, inspirasi agar menghasilkan energi cahaya.

Menurut Arends (dalam Kosasih dan Sumarna, 2013:75) pembelajaran Quantum adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Sementara Sa’ud (dalam Kosasih dan Sumarna, 2013:75) mendefinisikan bahwa pembelajaran Quantum mengkonsep tentang “menata pentas lingkungan belajar yang tepat”, maksudnya bagaimana upaya penataan situasi lingkungan belajar yang optimal baik secara fisik maupun mental. Pengaturan lingkungan belajar sedemikian rupa, peserta didik diharapkan mendapatkan langkah pertama yang efektif untuk mengatur pengalaman belajar. Lingkungan belajar adalah tempat peserta didik melakukan proses belajar, bekerja dan berkreasi. Menurut Sugiyanto, pembelajaran Quantum yaitu seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif untuk semua umur (dalam Kosasih dan Sumarna, 2013:76).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Quantum adalah model pembelajaran yang menyenangkan serta menyertakan segala dinamika yang menunjang keberhasilan pembelajaran itu sendiri dan segala keterkaitan, perbedaan, interaksi serta aspek-aspek yang dapat memaksimalkan momentum untuk belajar.

2.3.3 Prinsip-prinsip Pembelajaran Quantum Learning

Menurut Kosasih dan Sumarna (2013:78) pembelajaran Quantum Learning memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut.

1. Segalanya berbicara, maksudnya bahwa seluruh lingkungan kelas dirancang untuk dapat membawa pesan belajar yang dapat diterima oleh siswa, ini berarti rancangan kurikulum dan rancangan pembelajaran guru, informasi, bahasa tubuh, tindakan, gerakan, dan seluruh kondisi lingkungan haruslah dapat berbicara membawa pesan-pesan belajar bagi siswa.
2. Segalanya bertujuan, maksudnya semua perubahan pembelajaran tanpa terkecuali harus mempunyai tujuan-tujuan yang jelas dan terkontrol. Sumber dan fasilitas yang terlibat dalam setiap pembelajaran pada prinsipnya untuk membantu perubahan perilaku kognitif, afektif dan psikomotor.
3. Pengalaman sebelum pemberian nama, maksudnya sebelum siswa belajar memberi nama (mendefinisikan, mengkonseptualisasi, membedakan, mengkatagorikan) hendaknya telah mengalami pengalaman informasi yang terkait dengan upaya pemberian nama tersebut.
4. Mengakui setiap usaha, maksudnya semua usaha belajar yang telah dilakukan oleh peserta didik harus memperoleh pengakuan guru dan peserta didik lainnya. Pengakuan ini penting agar peserta didik selalu berani melangkah ke bagian berikutnya dalam pembelajaran.
5. Merayakan keberhasilan, maksudnya setiap usaha dan hasil yang diperoleh dalam pembelajaran pantas dirayakan. Perayaan ini diharapkan memberi umpan balik dan motivasi untuk kemajuan dan peningkatan hasil belajar berikutnya.

Berdasarkan prinsip dan landasan pembelajaran Quantum, guru harus mampu mengolah kesuksesan belajar peserta didik. Pada pembelajaran Quantum, guru tidak semata-mata menterjemahkan kurikulum ke dalam strategi, metode, teknik, dan langkah-langkah pembelajaran, melainkan termasuk juga menterjemahkan kebutuhan nyata siswa, sehingga dalam Pembelajaran Quantum guru harus memiliki kemampuan untuk mengorkestrasi konteks dan konten.

2.3.4 Strategi Pembelajaran Quantum Learning

Pembelajaran Quantum Learning adalah salah satu model pembelajaran yang inovatif yang berorientasi kepada peserta didik (student centered). Pembelajaran Quantum difokuskan pada hubungan yang dinamis dalam lingkungan kelas dengan interaksi yang membentuk landasan dan kerangka untuk belajar. Model pembelajaran Quantum menekankan kegiatan pada pengembangan potensi manusia secara optimal melalui cara-cara yang sangat manusiawi, yaitu mudah, menyenangkan, dan memberdayakan. Setiap anggota komunitas belajar dikondisikan untuk saling mempercayai dan saling mendukung. Peserta didik dan guru berlatih dan bekerja sebagai tim guna mencapai kesuksesan bersama. Konteks ini, sukses guru adalah sukses peserta didik, dan sukses peserta didik berarti sukses guru.

Bobby De Porter, mengembangkan strategi Quantum Learning melalui istilah TANDUR, yaitu Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan.

1. Tumbuhkan

Tumbuhkan yaitu dengan memberikan apresepsi yang cukup sehingga sejak awal kegiatan siswa telah termotivasi untuk belajar. Menurut Sagala (dalam Kosasih dan Sumarna, 2013:89) motivasi adalah suatu variable untuk menimbulkan, membangkitkan, mengelola, mempertahankan, dan menyalurkan tingkah laku menuju sasaran pembelajaran. Kemudian siswa dapat memahami “Apa Manfaat BagiKu (AMBAK)”. AMBAK adalah motivasi yang didapat dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat-akibat suatu keputusan (DePorter dalam Kosasih dan Sumarna, 2013:89).

2. Alami

Maksudnya berikan pengalaman nyata kepada peserta didik untuk mencoba. Peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya melihat tetapi ikut beraktivitas. Hal ini juga dikatakan oleh Sugiyanto (dalam Kosasih dan Sumarna, 2013:90), bahwa unsur alami ini memberi pengalaman pada siswa dan manfaatnya dapat meningkatkan hasrat alami otak untuk menjelajah.

3. Namai

Sediakan kata kunci, konsep, model, rumus, strategi dan metode lainnya. Penamaan untuk memberikan identitas, menguatkan dan mendefinisikan. Penamaan dibangun di atas pengetahuan dan keingintahuan peserta didik saat itu. Penamaan adalah saatnya untuk mengajarkan konsep, keterampilan dan strategi belajar (Sugiyanto dalam Kosasih dan Sumarna, 2013:90).

4. Demonstrasikan

Sediakan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuannya. Menurut Sumantri (dalam Kosasih dan Sumarna, 2013:90), bahwa metode demonstrasi diartikan sebagai cara penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik dalam bentuk sebenarnya maupun dalam bentuk tiruan yang dipertunjukkan oleh guru atau sumber belajar lainnya yang memahami atau ahli dalam topik bahasan yang didemonstrasikan.

5. Ulangi

Beri kesempatan untuk mengulangi apa yang telah dipelajarinya, sehingga setiap peserta didik merasakan langsung di mana kesulitan akhirnya mendatangkan kesuksesan, sehingga dengan adanya pengulangan maka akan memperkuat koneksi saraf (Sugiyanto dalam Kosasih dan Sumarna, 2013:90).

6. Rayakan

Rayakan maksudnya sebagai respon pengakuan yang baik, karena dengan merayakan setiap hasil yang didapatkan oleh peserta didik yang dirayakan akan menambah kepuasan dan kebanggan pada kemampuan pribadi dan pemupukan percaya diri pada diri masing-masing peserta didik (Kosasih dan Sumarna, 2013:91).

2.3.5 Penataan kelas dalam pembelajaran Quantum Learning

1. Lingkungan Sekeliling

Lingkungan yang ditata untuk mendukung belajar dapat berkata, “Belajar itu segar, hidup, penuh semangat,” atau “Datang dan jelajahilah!”. Dari cara poster ditempelkan di dinding, pengaturan bangku, penyusunan bahan persediaan, hingga

tingkat kebersihan kelas, semuanya berbicara. Segala sesuatu dalam lingkungan kelas menyampaikan pesan yang memacu atau menghambat belajar (Dhority dalam Nilandari, 2014:103).

Sejak tahun 1970, bahwa gerakan mata selama belajar dan berfikir terikat pada modalitas visual, auditorial, dan kinestetik, dengan kata lain mata kita bergerak menurut cara otak mengakses informasi (Dilts dalam Nilandari, 2014:104). Umumnya, jika mata kita bergerak naik, maka kita sedang menciptakan atau mengingat gambaran. Misalnya, jika seorang ditanya mobilnya diparkir di mana, matanya akan naik saat dia berfikir, seolah-olah mobilnya diparkir di awang-awang, akan tetapi apakah mobilnya diparkir dekat awan tebal? Tentu saja tidak. Kita menyimpan dan menciptakan citra visual dalam kepala kita. Jika mata orang tersebut bergerak ke tempat informasi itu disimpan atau diciptakan (Deporter dalam Nilandari, 2014:104).

Ada beberapa ide yang dapat digunakan pada lingkungan yang pembelajarannya menggunakan model Quantum yaitu.

- Pemasangan poster ikon atau simbol
- Pemasangan poster afirmasi
- Penggunaan warna-warna di dalam kelas

2. Alat Bantu

Alat bantu adalah benda yang dapat mewakili suatu gagasan. Beberapa contoh alat bantu sebagai berikut:

- boneka untuk mewakili tokoh dalam karya sastra
- bola lampu plastik yang besar untuk menandakan dimulainya sesi brainstorming, atau menyoroti “ide cemerlang”.
- panah untuk secara visual menunjukkan “poin” yang dimaksudkan.
- kacamata besar untuk menunjukkan pengambilan perspektif berbeda.
- topi “*Sherlock Holmes*” untuk menandakan pemikiran deduktif.

Alat bantu tidak hanya membantu pembelajaran visual, tetapi dapat pula membantu modalitas kinestetik (cara manusia untuk menyerap informasi melalui

berbagai gerakan fisik). Siswa yang sangat kinestetik dapat memegang alat bantu, dan mendapatkan “rasa” yang lebih baik dari ide yang disampaikan.

3. Pengaturan Bangku

Pengaturan bangku memainkan peran penting dalam pengorganisasian belajar. Bangku siswa dapat disusun pada sebagian ruang kelas untuk mendukung tujuan belajar bagi pelajaran apa yang diberikan. Pendidik bebas menyuruh siswa mengatur ulang bangku mereka untuk memudahkan jenis interaksi yang diperlukan. Presentasi siswa, ajaran guru, pemutaran video, dan lain-lain, atur bangku sehingga siswa menghadap ke depan untuk membantu mereka tetap fokus ke depan sedangkan untuk kerja kelompok, bangku diputar saling berhadapan sehingga lebih fleksibel.

Ada beberapa pilihan dalam pengaturan bangku yaitu.

- Gunakan setengah lingkaran untuk diskusi kelompok besar yang dipimpin seorang fasilitator, yang menuliskan gagasan pada kertas tulis, whiteboard, atau papan tulis.
- Rapatkan bangku ke dinding jika ingin memberi tugas perseorangan dan mengosongkan pusat ruangan untuk memberi petunjuk kepada sekelompok kecil atau mengadakan diskusi sekelompok besar sambil duduk di lantai.
- Jika bisa, ganti bangku tradisional dengan meja dan kursi lipat agar lebih fleksibel. Suasana bangku dapat diubah-ubah tergantung kegiatan dan materi pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa suasana kelas yang selalu monoton.

4. Tumbuhan dan Aroma

Guru juga dapat mengubah lingkungan (seperti tumbuhan dan aroma) untuk memaksimalkan momen pembelajaran selain penempatan bangku yang dapat diubah-ubah posisinya sesuai kebutuhan.

- Tumbuh-tumbuhan menyediakan oksigen dalam udara kita, dan otak kita akan berkembang karena oksigen. Semakin banyak oksigen yang didapatnya, semakin baik otak berfungsi.
- Manusia dapat meningkatkan kemampuan berfikir mereka secara kreatif sebanyak 30% saat diberikan wangi bunga tertentu (Hirsch dalam Nilandari, 2014:109).

Daerah penciuman merupakan reseptor bagi endorfin yang menyuruh tanggapan tubuh menjadi merasa senang dan sejahtera. Sedikit penyemprotan aroma berikut akan meningkatkan kewaspadaan mental: mint, kemangi, jeruk, kayu manis, dan rosemary. Lavender, kamomil, jeruk, dan mawar memberikan ketenangan dan relaksasi (Lavebre dalam Nilandari, 2014:110).

5. Musik dan Belajar

Musik membantu siswa bekerja lebih baik dan mengingat lebih banyak. Musik merangsang, meremajakan, dan memperkuat belajar, baik secara sadar maupun tidak sadar. Di samping itu, kebanyakan siswa memang mencintai musik.

Irama, ketukan, dan keharmonisan musik mempengaruhi fisiologi manusia, terutama gelombang otak dan detak jantung. Di samping membangkitkan perasaan dan ingatan (Lozanov dalam Nilandari, 2014:110). Musik dapat membantu siswa masuk ke keadaan belajar optimal. Musik juga memungkinkan untuk membangun hubungan guru dengan siswa. Melalui musik, seorang guru dapat “berbicara dalam bahasa mereka”.

Menurut Schuster dan Gritton (dalam Nilandari, 2014:111) musik berpengaruh kuat pada lingkungan belajar. Penelitian menunjukkan bahwa belajar lebih mudah dan cepat jika pelajar berada dalam kondisi santai dan reseptif. Detak jantung orang dalam keadaan ini adalah 60 sampai 80 kali per menit. Kebanyakan musik barok sesuai dengan detak jantung manusia yang santai dalam kondisi belajar optimal. Alat musik tiup dan biola mempunyai nada lebih ringan, yang menambahkan keringanan dan perhatian kepada suasana hati siswa.

2.4 Penerapan model *Quantum Learning* pada mata pelajaran Pkn

Bobby De Porter, mengembangkan strategi *Quantum Learning* melalui istilah TANDUR, yaitu Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan. Pada penelitian ini, peneliti akan memadukan antara model *Quantum Learning* dengan menerapkan kerangka rancangan TANDUR dan juga segala aspek yang dapat mendukung terlaksananya pembelajaran *Quantum Learning*. Mulai dari pemutaran

musik seperti musik barok (Bach, Corelli, Tartini, Handel, Pachelbel, Mozart) dan musik klasik (Satie, Rachmaninoff) yang akan mengiringi sepanjang pembelajaran berlangsung, namun karena siswa tidak mengenal musik tersebut, maka dapat menggunakan musik yang dikenal anak, namun aturan musik tetap sama dengan yang ditentukan untuk pembelajaran kelas *Quantum Learning*. Penataan ruang yang meliputi tata ruang dan juga penataan posisi bangku dan kursi sehingga siswa tidak bosan dengan posisi duduk tradisional. Pemberian aroma pada ruangan dengan memanfaatkan ventilasi udara sehingga ruangan menjadi segar dan nyaman untuk belajar. Pemberian aroma dalam kelas dapat menggunakan bunga tertentu seperti melati atau sedap malam. Pendukung pembelajaran memanfaatkan media gambar, video, dan alat peraga sebagai sarana penyampaian materi.

Tabel 2.1. Penerapan model *Quantum Learning* yang dipadukan dengan beberapa media pada mata pelajaran PKn

<i>Quantum Learning</i>	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tumbuhkan	<ul style="list-style-type: none"> - Menumbuhkan motivasi siswa untuk bersemangat melaksanakan aktivitas belajar dengan prinsip AMBAK “Apa Manfaatnya BAgiKu?” dengan gerakan tertentu dari guru yang membuat siswa lebih tertarik dan tertantang dalam pembelajaran yang akan dilakukan. - Guru memberikan apersepsi dengan memutar video pembelajaran tentang pasar tradisional dan modern 	<ul style="list-style-type: none"> - Meneriakkan yel kelas bersama-sama dengan gerakan tertentu sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. - Menyimak video pembelajaran tentang pasar tradisional dan modern
Alami	<ul style="list-style-type: none"> - Membagi kelas menjadi beberapa kelompok, misal 5 kelompok kecil. - Guru membagikan LKS dan LKK untuk siswa. - Guru memberikan penjelasan tentang perintah pada LKS dan LKK - Guru mengajak siswa 	<ul style="list-style-type: none"> siswa melakukan permainan “apa yang tersembunyi?”.

<i>Quantum Learning</i>	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	melakukan permainan “apa yang tersembunyi?”. Permainan tersebut siswa ditugaskan untuk memberikan nama gambar dan mengidentifikasi termasuk benda dari dampak globalisasi atau bukan.	
Namai	<ul style="list-style-type: none"> - memberikan nama gambar yang ada yang ditulis di lembar kerja kelompok - Guru menyuruh siswa berdiskusi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Masing-masing kelompok memberikan nama gambar yang ada - siswa menuliskannya di lembar kerja kelompok - Hasil dari permainan tersebut didiskusikan bersama anggota kelompok
Demonstrasikan	Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil pengamatannya sesuai dengan LKK yang sudah dikerjakan dan didiskusikan.	Mempresentasikan hasil pengamatannya sesuai dengan LKS yang sudah dikerjakan dan didiskusikan
Ulangi	Mengulangi kembali materi yang sudah diperoleh siswa dari kegiatan pembelajaran siswa	Mengulang kembali materi dan menyimpulkan bersama guru
Rayakan	Memberikan penghargaan pada kelompok siswa dan meminta siswa meneriakan yel-yel kelas	Kelompok terbaik mendapatkan penghargaan dan bersama teman sekelas meneriakan yel-yel

2.5 Aktivitas Belajar Siswa

2.5.1 Pengertian Aktivitas

Pengertian aktivitas belajar Menurut Sardiman adalah kegiatan-kegiatan siswa yang menunjang keberhasilan belajar. Menurut Rochman Natawijaya aktivitas belajar adalah merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono aktivitas belajar adalah merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Jadi aktivitas belajar adalah kegiatan-kegiatan siswa yang menunjang keberhasilan siswa.

Siswa adalah suatu organisme yang hidup karena dalam dirinya terkandung banyak kemungkinan dan potensi yang hidup dan sedang berkembang. Masing-masing siswa tersebut terdapat “prinsip aktif” yakni keinginan berbuat dan bekerja sendiri. Prinsip aktif mengendalikan tingkah lakunya. Pendidikan/pembelajaran perlu mengarahkan tingkah laku menuju tingkat perkembangan yang diharapkan. Potensi yang hidup perlu mendapat kesempatan berkembang ke arah tujuan tertentu.

Siswa memiliki kebutuhan-kebutuhan jasmani, rohani, dan sosial yang perlu mendapat pemuasan, dan oleh karenanya menimbulkan dorongan berbuat/tindakan tertentu. Tiap saat kebutuhan itu bisa berubah dan bertambah, sehingga varietasnya menjadi bertambah besar, sehingga dengan sendirinya perbuatan itu pun menjadi banyak macam ragamnya.

2.5.2 Jenis-jenis Aktivitas

Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa pada kegiatan belajar. Paul D. Dierich membagi kegiatan belajar menjadi 8 kelompok, sebagai berikut.

- a. *Visual activities* (kegiatan-kegiatan visual): membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.
- b. *Oral activities* (kegiatan-kegiatan lisan): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi.
- c. *Listening activities* (kegiatan-kegiatan mendengarkan): mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik, mendengarkan suara radio.
- d. *Writing activities* (kegiatan-kegiatan menulis): menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
- e. *Drawing activities* (kegiatan-kegiatan menggambar): membuat grafik, diagram, peta, pola.

- f. *Motor activities* (kegiatan-kegiatan motorik): melakukan percobaan, memilih alat-alat melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, berkebun.
- g. *Mental activities* (kegiatan-kegiatan mental): merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan.
- h. *Emotional activities* (kegiatan-kegiatan emosional): menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup dan sebagainya.

Uraian klasifikasi diatas menunjukkan bahwa aktivitas belajar di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Proses pembelajaran akan lebih dinamis jika berbagai macam kegiatan tersebut dapat dilaksanakan, sehingga siswa tidak bosan dan pembelajaran pun dapat terlaksana dengan maksimal.

Penelitian ini menitikberatkan pada beberapa penilaian aktivitas belajar siswa antara lain: *visual activities* berupa kegiatan membaca dan memperhatikan gambar/video dan media pembelajaran yang digunakan guru; *oral activities*, dimana penilaian aktivitas siswa untuk berani bertanya dan menjawab pertanyaan, dan berdiskusi; *listening activities* yaitu berupa kegiatan mendengarkan atau menyimak penjelasan guru, mendengarkan uraian dan presentasi teman; *writing activities*, yaitu kegiatan siswa membuat rangkuman materi pembelajaran dan mengerjakan LKS dan LKK; *motor activities* yaitu kegiatan siswa melakukan permainan yang diberikan guru dan pembacaan hasil pekerjaan di depan kelas/presentasi kelompok; *Emotional activities* yaitu tumbuhnya minat siswa pada saat pembelajaran. Peneliti mengambil 6 indikator jenis aktivitas dari 8 jenis aktivitas karena disesuaikan dengan strategi kegiatan pembelajaran *Quantum Learning* yang terdiri atas 6 kegiatan yaitu TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan). Enam indikator yang diteliti pada penelitian ini yaitu kegiatan siswa ketika mendengarkan penjelasan guru; memperhatikan gambar/video dan media pembelajaran; menjawab pertanyaan atau mengajukan pendapat, berani bertanya dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya; mengerjakan tugas; melaksanakan

presentasi; dan berminat (bergembira dan bersemangat) untuk mengikuti kegiatan belajar di kelas.

2.6 Hasil Belajar Siswa

Makna hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas diperkuat lagi oleh Nawawi yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Nana Sudjana mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Pada kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional (Susanto, 2013:5).

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal (dalam Susanto, 2013:5), bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan feedback atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu

pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Menurut Oemar Hamalik (dalam Kosasih dan Sumarna, 2013:38) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Kosasih dan Sumarna, 2013:38), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dari sisi guru merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran, sehingga dari kedua pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan, bahwa hasil belajar adalah kompetensi yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses belajar yang ditunjukkan dengan adanya perubahan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom (dalam Kosasih dan Sumarna, 2013:38) hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif dan psikomotorik. Perinciannya sebagai berikut.

- a. Ranah Kognitif. Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.
- b. Ranah Afektif. Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
- c. Ranah Psikomotorik. Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif (pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3) dan

analisis (C4), sintesis (C5) dan evaluasi (C6)), afektif dan psikomotor. Proses perubahan dapat terjadi dari yang paling sederhana sampai pada yang paling kompleks yang bersifat pemecahan masalah.

Bloom dalam merumuskan teorinya banyak mendapat pengaruh dari Carrol dalam *Model of School Learning*. Bloom menyatakan bahwa variasi dalam *Cognitive Entry Behaviours* dan *Affective Entry Characteristics* serta kualitas pengajaran menentukan hasil belajar. Menurut Bloom (dalam Kosasih dan Sumarna, 2013:39) bahwa variabel kualitas pengajaran yang tercermin dalam penyajian bahwa petunjuk latihan (tes formatif), proses balikan dan perbaikan penguatan partisipasi siswa harus sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pada penelitian ini, hasil belajar yang ingin dicapai berdasarkan taxonomi bloom tersebut yaitu peneliti mengharapkan adanya peningkatan pada ranah kognitif yang berhubungan dengan pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3) dan analisis (C4) terhadap mata pelajaran PKn pokok bahasan globalisasi yang menggunakan tes objektif dan subjektif.

2.7 Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sofiyah Asrori : 2012) yang berjudul “Penerapan *Quantum Learning* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di Kelas V SD Negeri Kembangjitengan 2 Kabupaten Sleman” menunjukkan bahwa melalui penerapan *Quantum Learning* tersebut dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Peningkatan ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor aktivitas belajar pra tindakan ke siklus I yaitu dari 32,96 menjadi 54,33. Pada tindakan siklus I ke siklus II dengan peningkatan sebesar 21,63 menjadi 75,96.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Wiladantika Purnamasari: 2014) yang berjudul “Penerapan Model *Quantum Learning* Menggunakan Teori Apersepsi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn pada Siswa Kelas IVA SDI Siti Sulaechah Semarang” memaparkan bahwa adanya peningkatan dalam setiap variabel

pengamatan pada setiap siklusnya. Tingkat pencapaian keterampilan guru pada siklus I adalah 26 dengan kriteria baik, siklus II sebesar 31 dengan kriteria baik, dan siklus III sebesar 37 dengan kriteria sangat baik. Tingkat pencapaian aktivitas siswa pada siklus I sebesar 21,7 dengan kriteria cukup, siklus II sebesar 27,4 dengan kriteria baik, dan siklus III sebesar 34 dengan kriteria sangat baik. Tingkat pencapaian hasil belajar siswa pada siklus I, diperoleh nilai rata-rata 65,23 dengan persentase ketuntasan klasikal 54%, siklus II nilai rata-rata 78,77 dengan persentase ketuntasan klasikal 69%, dan siklus III diperoleh nilai rata-rata 88,77 persentase ketuntasan klasikal 88,46%.

Hasil penelitian (Ni Km. Ayu Martini: 2013) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Berbasis Masalah Sosial Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Gugus 8 Gianyar” menjelaskan berdasarkan hasil perhitungan penelitiannya menunjukkan bahwa pengelompokan distribusi frekuensi untuk hasil belajar siswa berbasis masalah sosial pada mata pelajaran PKn kelas IV SDN 1 Siangan yang mendapat nilai di sekitar rata-rata sebanyak 7 orang dengan prosentase 20%, di bawah rata-rata sebanyak 16 orang dengan prosentase 45,74%, dan di atas rata-rata sebanyak 12 orang dengan prosentase 34,28%, sedangkan skor hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Siangan dengan menggunakan pembelajaran konvensional menunjukkan bahwa skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 83 dari skor tertinggi yang mungkin dicapai adalah 100, sedangkan skor terendah yang dicapai siswa adalah 63 dari skor yang mungkin dicapai 0, rentangan sebesar 20, rata-rata sebesar 72,60, modus sebesar 70, dan median sebesar 70. Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan bahwa pengelompokan distribusi frekuensi untuk hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Siangan dengan menggunakan pembelajaran konvensional yang mendapat nilai di sekitar rata-rata sebanyak 5 orang dengan prosentase 12,5%, di bawah rata-rata sebanyak 20 orang dengan prosentase 50%, dan di atas rata-rata sebanyak 15 orang dengan prosentase 37,5%. Data tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan menerapkan model pembelajaran Quantum berbasis masalah sosial memiliki rata-rata nilai hasil belajar lebih tinggi

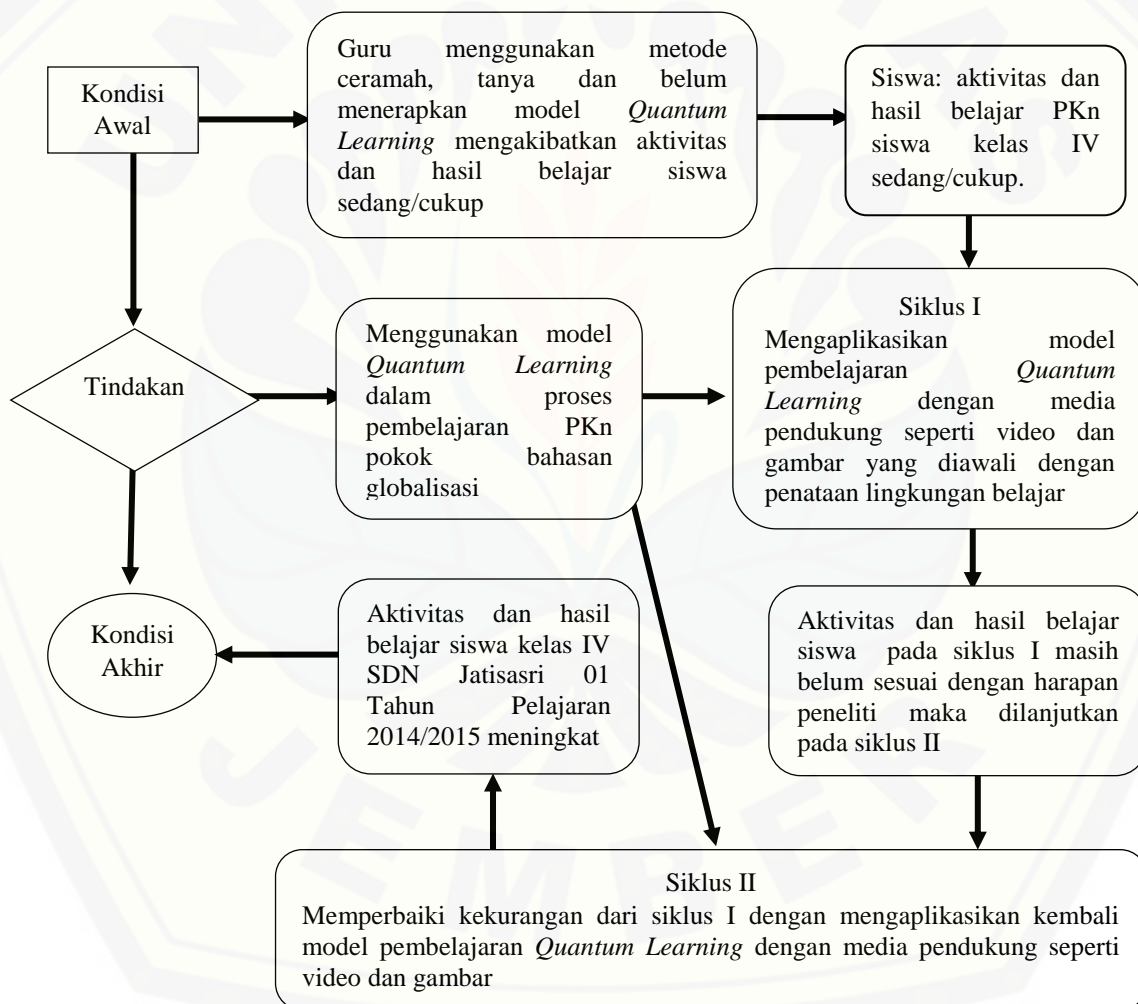
daripada kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan menerapkan pembelajaran konvensional.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Syamsudi Priyanto, 2012: 59) yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pokok Bahasan Semangat Kepahlawanan dan Cinta Tanah Air Menggunakan Quantum Learning melalui Teknik Peta Pikiran (Mind Mapping) di SDN Antirogo 02 Kabupaten Jember” menunjukkan bahwa penerapan *Quantum Learning* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Antirogo 2 pada mata pelajaran IPS. Nilai pre tes sebesar 29% dengan kriteria kurang sekali, pada siklus I meningkat menjadi 3,6 dengan kriteria aktivitas belajar tinggi, dan hasil belajar siswa meningkat dengan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 84%. Pada siklus II, aktivitas dan hasil belajar siswa semakin meningkat dengan skor rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 4,4 dengan kriteria aktivitas belajar sangat tinggi. Peningkatan tersebut searah dengan peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan ketuntasan secara klasikal sebesar 97%.

Penelitian yang dilakukan (Novia Sulistyowati, 2011: 63) yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perjuangan Melawan Penjajah dengan Penerapan Quantum Learning melalui Teknik Peta Pikiran (Mind Mapping) di SDN Jombang 03 Kabupaten Jember” memaparkan bahwa hasil belajar siswa sebelum adanya tindakan menunjukkan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 29% dengan kriteria kurang sekali. Pada siklus I, aktivitas belajar siswa langsung meningkat menjadi 3,6 dengan kriteri aktivitas belajar tinggi, dan hasil belajar siswa meningkat dengan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 87%. Pada siklus II, aktivitas dan hasil belajar siswa semakin meningkat dengan skor rata-rata aktivitas 4,7 dengan kriteria aktivitas belajar sangat tinggi. Peningkatan tersebut searah dengan peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 97%. Dari beberapa hasil penelitian di atas, peneliti sangat tertarik untuk menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning*.

2.8 Kerangka Berfikir

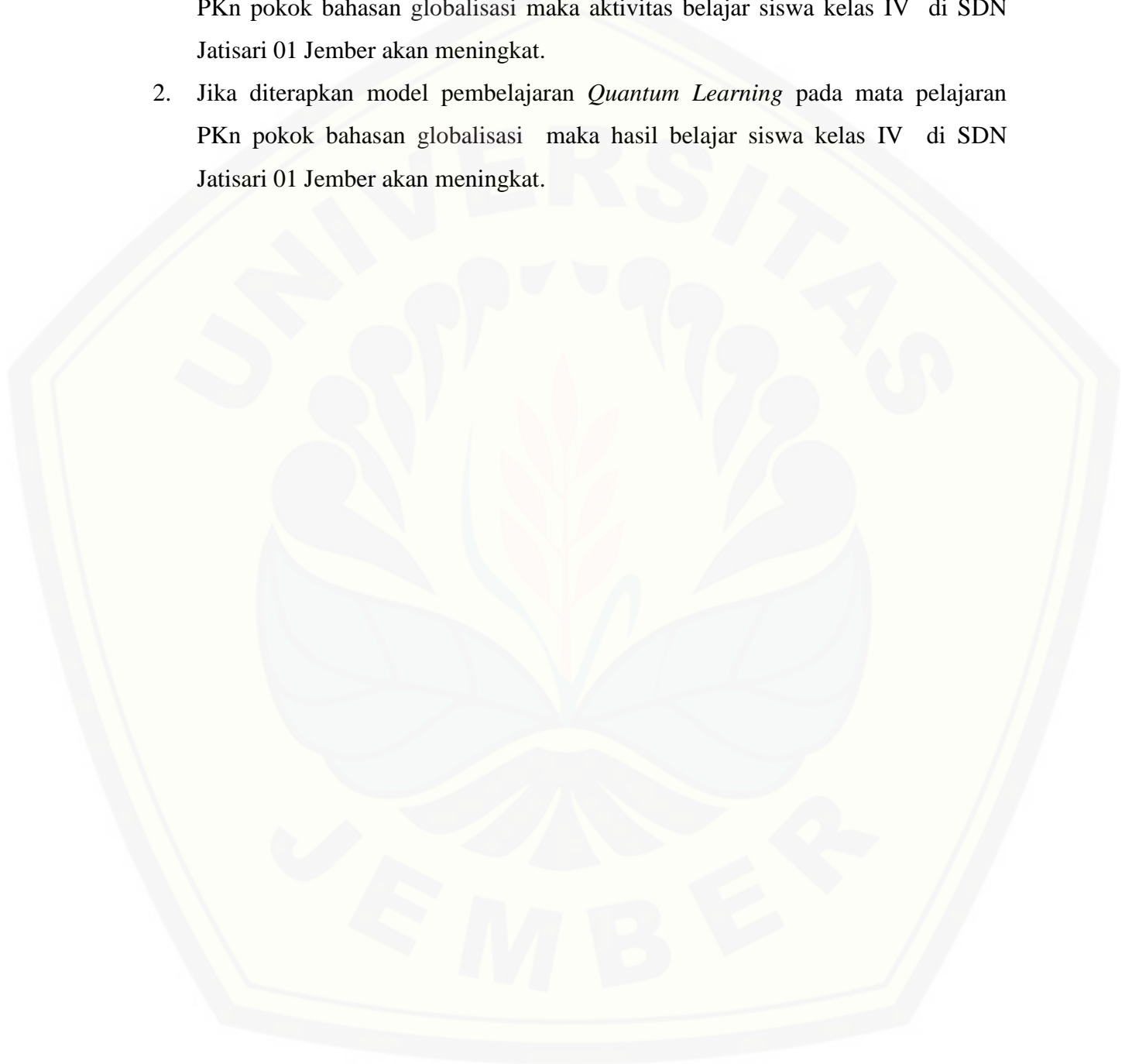
Berdasarkan pada kondisi pembelajaran PKn di SDN Jatisari 01, guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan namun pelaksanaannya dalam pembelajaran belum maksimal. Peneliti melakukan suatu tindakan berdasarkan hal tersebut yaitu menerapkan model *Quantum Learning* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Jatisari 01 pokok bahasan globalisasi, kemudian peneliti menyimpulkan pemikirannya dalam kerangka berfikir sebagai berikut ini:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian

2.9 Hipotesis Tindakan

1. Jika diterapkan model pembelajaran *Quantum Learning* pada mata pelajaran PKn pokok bahasan globalisasi maka aktivitas belajar siswa kelas IV di SDN Jatisari 01 Jember akan meningkat.
2. Jika diterapkan model pembelajaran *Quantum Learning* pada mata pelajaran PKn pokok bahasan globalisasi maka hasil belajar siswa kelas IV di SDN Jatisari 01 Jember akan meningkat.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai metode penelitian yang akan digunakan, yaitu: 1) subjek penelitian, 2) tempat dan waktu penelitian, 3) definisi operasional, 4) desain penelitian, 5) rancangan penelitian, 6) prosedur penelitian, 7) metode pengumpulan data, dan 8) analisis data.

3.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV dilaksanakan di SDN Jatisari 01 Jenggawah, Jember tahun pelajaran 2014/2015. Jumlah subjek penelitian ini yaitu 28 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 13 dan siswa perempuan sebanyak 15 siswa.

Peneliti memilih siswa kelas IV di SDN Jatisari 01 Jenggawah ini dikarenakan oleh beberapa hal yang didasarkan informasi yang diperoleh dari hasil observasi yaitu kegiatan wawancara dan dokumentasi. Adapun informasi yang diperoleh yaitu:

- a. pada kegiatan pembelajaran, guru biasanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan.
- b. kurang memanfaatkan media dalam menunjang proses pembelajaran yang terlihat dari beberapa media yang ada, hanya sebagian saja yang dapat berfungsi dengan baik, namun untuk media pembelajaran PKn masih kurang terpenuhi.
- c. prosentase keaktifan serta hasil belajar siswa secara klasikal masih dalam kategori sedang/cukup.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti memilih SDN Jatisari 01 Jember sebagai tempat penelitian dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a. adanya kesediaan dari pihak SDN Jatisari 01 Kec.Jenggawah Kab.Jember untuk dijadikan sebagai tempat penelitian,
- b. peneliti menemukan beberapa masalah dalam pembelajaran PKn
- c. tempat penelitian dapat dijangkau dengan mudah oleh peneliti, sehingga diharapkan proses penelitian dapat terlaksana dengan baik.

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015.

3.3 Definisi Operasional

3.3.1 Quantum Learning

Quantum Learning merupakan pembelajaran inovatif dan menyenangkan yang mengembangkan strategi TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan), berorientasi pada siswa (*student centered*) dan lingkungan belajar siswa mempengaruhi proses dan hasil belajarnya.

3.3.2 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa merupakan kegiatan fisik atau mental yang dilakukan siswa kelas IV selama proses kegiatan belajar berlangsung untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman terhadap kegiatan belajar yang telah dilaksanakan, seperti berani bertanya dan menjawab pertanyaan, memperhatikan penjelasan guru dengan antusias, mengerjakan LKS dengan semangat, dan berani membacakan hasil diskusi/presentasi LKK.

3.3.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa kelas IV setelah melalui kegiatan belajar, baik berupa skor pada ranah kognitif peningkatan pada ranah kognitif yang berhubungan dengan pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3) dan analisis (C4) maupun perubahan tingkah laku (sikap) dan pemahamannya terhadap materi globalisasi melalui pembelajaran yang menggunakan model *Quantum Learning*. Penilaian hasil belajar tersebut di peroleh dari hasil tes objektif dan subjektif.

3.4 Desain Penelitian

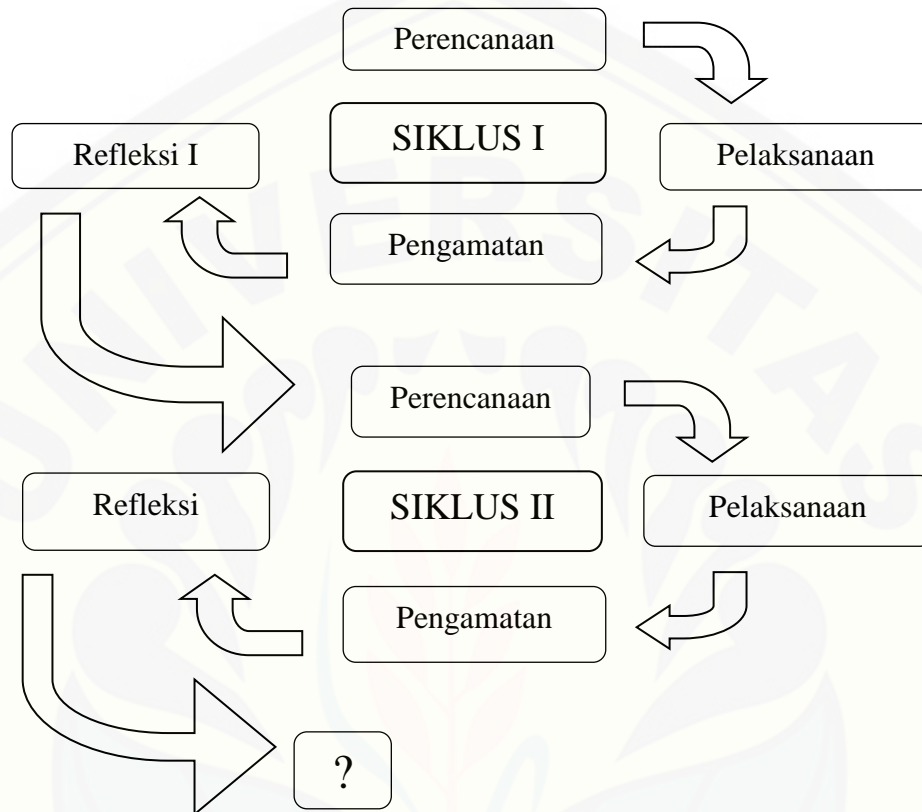
Penelitian yang menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*. Penelitian tindakan pada umumnya sangat cocok untuk meningkatkan kualitas subjek yang hendak diteliti. Oleh karena itu subjek dalam penelitian ini adalah berupa kelas, dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran secara berkesinambungan. Sejalan dengan Sutejo (2009:22) PTK itu hakikatnya merupakan (a) bentuk kajian yang sistematis dan reflektif, (b) dilakukan oleh pelaku tindakan (guru), dan (c) dilakukan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran.

3.5 Rancangan Penelitian

Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) atau PTK secara umum dapat diartikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang diaplikasikan dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas. (*contextual and situational*) melalui refleksi diri yang berkaitan dengan suatu perilaku mengajar seorang guru atau sekelompok guru tertentu di suatu lokasi tertentu, disertai dengan penelaahan yang teliti terhadap suatu perlakuan tertentu dan mengkaji sejauh mana dampak dari perlakuan itu terhadap proses dan hasil belajar yang dilakukan oleh guru. Pengkajian tersebut dilakukan dalam rangka mengubah, memperbaiki, dan/atau meningkatkan kualitas kegiatan dan/atau hasil belajar-mengajar, atau mengurangi dan bahkan menghilangkan aspek-aspek negatif dari suatu kegiatan belajar-mengajar yang sedang dilaksanakan oleh guru (Masyhud. 2014:172)

Pada penelitian ini menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto yang secara garis besar terdapat empat tahapan yaitu diawali dengan perencanaan (*planning*), penerapan tindakan/pelaksanaan (*action*), mengobservasi/pengamatan proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*), dan melakukan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan) (Arikunto, dkk.

2014:16). Empat tahapan pada masing-masing siklus dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 3.1 Siklus penelitian tindakan kelas Arikunto, dkk. (2014:16)

3.6 Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Pelaksanaan penelitian ini sesuai dengan siklus yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto yang secara garis besar terdapat empat tahapan yaitu diawali dengan perencanaan (*planning*), penerapan tindakan/pelaksanaan (*action*), mengobservasi/pengamatan proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*), dan melakukan refleksi (*reflecting*). Penelitian dalam siklus I ada 2 kali pertemuan yaitu tentang pengaruh globalisasi dan kebudayaan Indonesia dalam misi kebudayaan

Internasional. Hasil dari siklus I dijadikan sebagai acuan terhadap pelaksanaan tindakan siklus II. Siklus II dilaksanakan karena masih terdapat kelemahan atau kekurangan pada siklus I sehingga hasil yang diharapkan mencapai target.

3.6.1 Tindakan Pendahuluan

Sebagai langkah awal sebelum melaksanakan siklus pertama terlebih dahulu dilakukan tindakan pendahuluan/observasi. Tindakan pendahuluan dalam penelitian ini adalah:

- a. mengadakan wawancara dengan guru kelas IV, bertujuan untuk mengetahui pengalaman guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang selama ini digunakan dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran;
- b. mengumpulkan daftar nama siswa kelas IV;
- c. mengumpulkan nilai ulangan siswa PKn pokok bahasan globalisasi kelas IV, bertujuan untuk menentukan kelompok yang anggotanya heterogen;
- d. dalam pelaksanaan penelitian, peneliti mengimplementasikan model *Quantum Learning*, sedangkan guru kelas berperan sebagai observer;
- e. menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan.

3.6.2 Siklus I

Pada siklus satu ini peneliti melakukan 4 kegiatan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu.

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran PKn dengan pokok Globalisasi
2. Membuat media yang mendukung pembelajaran PKn pokok bahasan Globalisasi yaitu berupa media gambar dan video
3. Menyusun LKS dengan pokok bahasan yang sama,
4. Menyusun lembar penilaian untuk analisis aktivitas belajar dan analisis hasil belajar siswa.
5. Menata lingkungan kelas mulai dari penataan posisi bangku, pemberian latar musik, memasang beberapa gambar yang mendukung pembelajaran.

6. Mempersiapkan laptop, viewer, dan soundsystem

Pada siklus ini diadakan pelaksanaan pengajaran yang dilakukan oleh peneliti pada mata pelajaran PKn pokok bahasan Globalisasi menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media gambar dan video sesuai rencana pembelajaran yang telah disusun.

b) Tahap Pelaksanaan

Mengaplikasikan model pembelajaran *Quantum Learning* dengan menggunakan media gambar dan video pembelajaran PKn pada pokok bahasan Globalisasi.

Skenario pembelajaran dengan menerapkan sintaks TANDUR.

a. Kegiatan Pendahuluan

- Membuka pembelajaran, absensi siswa, dan kemudian berdoa

1) Tumbuhkan

Menumbuhkan motivasi siswa untuk bersemangat melaksanakan aktivitas belajar dengan prinsip (AMBAK) “Apa manfaatnya bagiKu?” dengan gerakan tertentu dari guru yang membuat siswa lebih tertarik dan tertantang dalam pembelajaran yang akan dilakukan. Guru juga memberikan apersepsi dengan memutar video pembelajaran tentang pasar tradisional dan modern

b. Kegiatan Inti

- Guru/peneliti membagi kelas menjadi beberapa kelompok, misal 5 kelompok kecil.
- Guru membagikan LKK dan LKS untuk siswa.

2) Alami

- Guru memberikan penjelasan tentang perintah pada LKS dan LKK
- Guru mengajak siswa melakukan permainan “apa yang tersembunyi?”. Permainan tersebut siswa ditugaskan untuk memberikan nama gambar dan mengidentifikasi termasuk benda dari dampak globalisasi atau bukan.

3) Namai

Pada kegiatan namai, guru menginstruksikan pada siswa untuk memberikan nama gambar yang ada, kemudian guru menyuruh siswa berdiskusi. Hasil dari didiskusikan ditulis pada LKK.

4) Demonstrasikan

Setiap kelompok mempresentasikan hasil pengamatannya sesuai dengan LKK yang sudah dikerjakan dan didiskusikan.

c. Kegiatan Penutup

5) Ulangi

Guru bersama siswa mereview/mengulangi kembali materi yang sudah diperoleh siswa dari kegiatan pembelajaran.

6) Rayakan

Mengadakan perayaan dengan pemberian penghargaan pada kelompok siswa terbaik dan benar, lalu meminta siswa meneriakkan yel-yel kelas bersama-sama.

- Guru memberikan tugas rumah untuk siswa

c) Observasi

Observasi di lakukan selama pembelajaran berlangsung yang dilakukan dengan bantuan teman sejawat (teman peneliti) dan juga guru dari SDN Jatisari 01 Jember. Pelaksanaan pengamatan kegiatan siswa dengan cara mencatat aktivitas belajar siswa ke dalam lembar observasi yang telah disiapkan. Lembar observasi menampilkan aspek-aspek dari proses yang harus diamati dengan membubuhkan tanda cek (√) atau menuliskan secara ringkas informasi yang diperoleh tentang jalannya proses belajar mengajar.

Adapun hal-hal yang diobservasi yaitu.

1. Mendengarkan penjelasan guru
2. Memperhatikan gambar/video dan media pembelajaran
3. Berani bertanya, menjawab pertanyaan atau mengajukan pendapat dan diskusi
4. Mengerjakan tugas
5. Melaksanakan presentasi

6. Berminat (bergembira dan bersemangat), dan
7. Keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sesuai dengan RPP

Setelah obeservasi dilakukan selama pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan evaluasi berupa tes pada akhir pelaksanaan siklus dan wawancara setelah pelaksanaan siklus II. Keduanya diberikan catatan khusus untuk mengetahui permasalahan apa yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam pembelajaran serta data yang diperoleh semakin valid. Semua kegiatan selesai dan ditarik kesimpulan dari berbagai analisa tersebut sehingga permasalahan yang terdapat di dalam pembelajaran terlihat lebih jelas.

d) Refleksi

Pada tahap terakhir pada Siklus I ini dilakukan kegiatan menganalisis hasil belajar siswa. Kegiatan analisis ini ditujukan untuk menghitung jumlah dan juga memprosentasikan hasil belajar dan juga keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil analisa tersebut nantinya akan dijadikan dasar pemikiran guna menentukan tindak lanjut yaitu berupa revisi. Hasil analisa tersebut dapat dijadikan sebagai dasar pemikiran untuk menentukan perencanaan tindak lanjut, yaitu dapat berupa revisi dari kegiatan pembelajaran mulai dari RPP hingga perbaikan dari media dan kegiatan pembelajarannya.

3.6.3 Siklus II

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II ini sama dengan kegiatan yang dilakukan pada siklus I, hanya saja peneliti lebih menekankan perbaikan dari hasil analisa pelaksanaan siklus I. Pada siklus I hasilnya kurang memuaskan, maka kegiatan siklus II dilakukan perbaikan dari hambatan atau kesulitan yang ada. Materi yang diajarkan pada siklus II ini menggunakan materi yang berbeda dari siklus I, namun pokok bahasan sama. Dilaksanakan pula perbaikan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan koreksi yang dilakukan pada siklus pertama.

3.7 Metode Pengumpulan Data

3.7.1 Metode Observasi

Observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi buatan. Observasi dengan kata lain dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar misalnya tingkah laku siswa pada waktu belajar, tingkah laku guru pada waktu mengajar, kegiatan diskusi siswa, partisipasi siswa dalam simulasi, dan penggunaan alat peraga waktu mengajar. Melalui pengamatan dapat diketahui bagaimana sikap dan perilaku siswa, kegiatan yang dilakukannya, tingkat partisipasi dalam suatu kegiatan, proses kegiatan yang dikukannya, kemampuan, bahkan hasil yang diperoleh dari kegiatannya. Observasi harus dilakukan pada saat proses kegiatan itu berlangsung. Pengamat terlebih dahulu harus menetapkan aspek-aspek tingkah laku apa yang hendak observasinya, lalu dibuat pedoman agar memudahkan dalam pengisian observasi. Pengisian hasil observasi dalam pedoman yang dibuat sebenarnya bisa diisi secara bebas dalam bentuk uraian mengenai gejala yang tampak dari perilaku individu yang diobservasi, bisa pula dalam bentuk memberi tanda cek (\surd) pada kolom jawaban hasil observasi jika pedoman observasi yang dibuat telah disediakan jawabannya (berstruktur).

Observasi pada penelitian ini dilakukan pada kegiatan (aktivitas) siswa selama belajar berlangsung dengan menerapkan *Quantum Learning*. Pengobservasian dilakukan pada keaktifan siswa ketika mendengarkan penjelasan guru; memperhatikan gambar/video dan media pembelajaran; menjawab pertanyaan atau mengajukan pendapat, berani bertanya dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya; mengerjakan tugas; melaksanakan presentasi; dan berminat pada kegiatan belajar di kelas. Penggunaan metode ini dilakukan dengan acuan pedoman lembar observasi aktivitas yang telah dibuat oleh peneliti (lampiran g).

3.7.2 Metode Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden. Komunikasi berlangsung dalam bentuk tanya-jawab dalam hubungan

tatap muka, sehingga gerak dan mimik responden merupakan pola media yang melengkapi kata-kata secara verbal. Wawancara tidak hanya mengetahui pemahaman atau ide seseorang, tetapi juga dapat mengetahui perasaan, pengalaman, emosi, motif yang dimiliki oleh responden yang bersangkutan.

Sebelum penelitian sangat penting bagi peneliti untuk memperoleh data wacana awal sebelum kegiatan inti dilaksanakan. Peneliti melakukan wawancara untuk memperoleh data tentang model atau metode yang digunakan guru kelas untuk mengajarkan materi mata pelajaran PKn, kendala yang sering dihadapi guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran, aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar, dan hasil belajar yang dicapai siswa sebelum diadakan penelitian.

3.7.3 Metode Dokumentasi

Arikunto berpendapat (2002:135) bahwa metode dokumentasi adalah metode untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel dari benda tertulis yang berupa dokumen, transkrip, buku-buku, majalah, prasasti, catatan harian, notulen rapat dan sebagainya.

Pada metode ini, peneliti mengumpulkan data yang diperlukan seperti nama siswa dan daftar nilai ulangan siswa kelas IV SDN Jatisari 01 Jember. Selain data tersebut, dokumentasi juga berupa foto kegiatan pada saat penggunaan model *Quantum Learning* pada kegiatan belajar mengajar.

3.7.4 Metode Tes

Menurut Mahsyud (2014:215) tes sebagai instrumen pengumpul data penelitian merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur potensi individu, misalnya berkaitan dengan hasil belajar (pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap), intelegensi (IQ), bakat, minat, kepribadian, dan potensi lainnya yang dimiliki individu atau kelompok.

Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes tulis untuk mengukur kemampuan kognitif siswa dari materi yang diajarkan. Soal tes yang di susun oleh peneliti disesuaikan berdasarkan teori taksonomi Bloom yang tingkatannya yaitu C1,

C2, C3 dan C4. Tes tulis dalam bentuk soal tes objektif dan subjektif dilakukan pada setiap akhir siklus atau setelah pembelajaran.

3.8 Analisis Data

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan analisis data deskriptif kualitatif. Analisis ini dilakukan bukan sekedar menunjukkan jumlah angka-angka, tetapi angka-angka tersebut telah menunjukkan makna atau sebagai simbol kualitas dari hasil tindakan yang dilakukan (Masyhud, 2013:56). Pada analisis data ini, terbatas pada teknik pengolahan datanya yang sekedar membaca tabel, grafik atau angka yang tersedia, kemudian dilakukan uraian dan penafsiran dari data yang ada. Analisis data tersebut dilakukan pada saat sebelum (data aktivitas dan hasil belajar siswa pada saat sebelum dilakukan penelitian atau pra siklus) dan setelah penelitian (data aktivitas dan hasil belajar siswa selama kegiatan belajar siklus I).

3.8.1 Analisis Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi dengan menggunakan model *Quantum Learning* diperoleh dari hasil observasi selama pembelajaran berlangsung.

Persentase aktivitas belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{A}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = skor keaktifan siswa

A = jumlah skor indikator aktivitas belajar yang didapat siswa

N = jumlah skor maksimum indikator aktivitas belajar siswa

Menurut Masyhud (2013:68) kriteria aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Kriteria Aktivitas Belajar Siswa

Rentangan Skor Keaktifan	Kategori Keaktifan
81 – 100	Sangat aktif
61 – 80	Aktif
41 - 60	Cukup aktif
21 – 40	Kurang aktif
0 - 20	Sangat kurang aktif

Sumber: Masyhud (2013:68)

Target aktivitas siswa secara individu maupun klasikal dalam penelitian tindakan kelas dengan model *Quantum Learning* adalah aktivitas dengan kategori aktif.

3.8.2 Analisis Hasil Belajar Siswa

Untuk menentukan persentase hasil belajar PKn siswa setelah proses pembelajaran dengan menerapkan model *Quantum Learning* digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = skor pencapaian hasil belajar siswa

n = jumlah skor seluruh siswa

N = jumlah skor maksimal seluruh siswa

Menurut Masyhud (2013:65) hasil belajar siswa dapat diuraikan dalam tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Kriteria Hasil Belajar Siswa

Rentangan Skor	Kategori Hasil Belajar
80 – 100	Sangat Baik
70 – 79	Baik
60 - 69	Sedang/Cukup
40 – 59	Kurang
0 - 39	Sangat kurang

Sumber : Masyhud (2013:65)

Pada penelitian tindakan kelas ini, target hasil belajar siswa secara individu dengan menerapkan model *Quantum Learning* sesuai dengan yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70 dengan kualifikasi baik, sedangkan indikator ketercapaian hasil belajar dihitung secara klasikal yaitu jika rata-rata nilai hasil belajar siswa secara klasikal minimal 70 dikatakan berhasil.



BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang: 1) pelaksanaan penelitian, 2) tindakan pendahuluan, 3) pelaksanaan siklus, 4) temuan penelitian, dan 5) pembahasan.

4.1 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Jatisari 01 Jember pada siswa kelas IV semester genap tahun ajaran 2014/2015. Sebelum dilakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan tindakan observasi dan wawancara dengan tujuan untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi guru pada saat pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil dari tindakan observasi dan wawancara tersebut, kemudian akan dilakukan penelitian sebagai usaha untuk mengatasi kendala yang dihadapi guru pada saat pembelajaran di kelas dengan tahapan pembelajaran siklus I dan siklus II. Adapun jadwal pelaksanaan penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Hari	Tanggal	Kegiatan
1.	Rabu	07 Januari 2015	Meminta ijin penelitian dan wawancara guru kelas IV
2.	Kamis	08 Januari 2015	Observasi dan Wawancara
3.	Senin	06 April 2015	Siklus I Pertemuan 1
4.	Selasa	07 April 2015	Siklus I Pertemuan 2
5.	Rabu	08 April 2015	Post Test Siklus I
6.	Selasa	13 April 2015	Siklus II Pertemuan 1
7.	Rabu	14 April 2015	Siklus II Pertemuan 2
8.	Kamis	15 April 2015	Post Test Siklus II

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Quantum Learning* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pelajaran PKn pokok bahasan globalisasi. Peningkatan rata-rata aktivitas belajar siswa dari kegiatan belajar pra siklus ke siklus I yaitu sebesar 16,33,

sedangkan peningkatan rata-rata hasil observasi aktivitas dari tahap siklus I ke siklus II sebesar 11,31. Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari tahap pra siklus ke tahap siklus I yaitu sebesar 10,85, sedangkan dari tahap siklus I ke siklus II yaitu mengalami peningkatan sebesar 8,82.

4.2 Tindakan Pendahuluan

Sebelum melaksanakan siklus pertama terlebih dahulu dilakukan tindakan pendahuluan/observasi pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas untuk mengetahui secara langsung aktivitas belajar siswa di dalam kelas. Tindakan pendahuluan dalam penelitian ini juga mengadakan wawancara dengan guru kelas IV SDN Jatisari 01 yang bertujuan untuk mengetahui pengalaman guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang selama ini digunakan dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan metode yang digunakan, mengumpulkan daftar nama siswa kelas IV, mengumpulkan nilai ulangan siswa PKn kelas IV yang bertujuan untuk menentukan kelompok yang anggotanya heterogen.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal penelitian pada tanggal 7 Januari 2015 tentang proses pembelajaran PKn di SDN Jatisari 01 Jember, dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan yang pelaksanaannya dalam pembelajaran belum maksimal. Pembelajaran PKn di SDN Jatisari 01 seringkali tidak menggunakan media, hal ini dikarenakan belum memadainya alat peraga/media yang dapat mendukung proses pembelajaran. Selain masalah yang berasal dari metode dan ketiadaan media pendukung yang digunakan, menurut hasil wawancara terhadap guru dan siswa kelas IV SDN Jatisari 01 minat siswa juga kurang terbentuk karena suasana ruang kelas yang kurang nyaman, yang bersebelahan dengan kamar kecil dan rumah warga yang memelihara binatang ternak, sehingga ketika siang hari bau yang tidak sedap memenuhi ruang kelas dan hal ini membuat siswa kurang semangat untuk memperoleh materi dari guru.

Pada kegiatan observasi, peneliti memperoleh data awal mengenai dokumentasi aktivitas siswa pada pembelajaran PKn yang disimpulkan bahwa siswa

kelas IV SDN Jatisari 01 cukup aktif dilihat dari skor rata-rata aktivitas siswa secara klasikal yaitu 56, nilai ini termasuk kategori cukup aktif dengan penjabaran penilaian aktivitas pada masing-masing kategori siswa sangat aktif 3 orang, siswa aktif 9 orang, siswa cukup aktif 7 orang, siswa kurang aktif 4 orang, dan siswa sangat kurang aktif 5 orang dari jumlah keseluruhan 28 siswa (lampiran i).

Berdasarkan dokumentasi yang dilakukan pada hasil belajar di kelas IV di SDN Jatisari 01, menunjukkan bahwa hasil belajar PKn yang diperoleh peneliti dari daftar nilai 28 siswa, terdapat 20 siswa yang belum mencapai ketuntasan hasil belajar yaitu dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan, pembelajaran dikatakan tuntas apabila siswa mencapai nilai standar ≥ 70 . Siswa yang tuntas berjumlah 8 orang dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 22 orang, sehingga diperoleh nilai rata-rata PKn siswa kelas IV hanya mencapai 62 yang termasuk dalam kriteria sedang/cukup (lampiran c).

4.3 Pelaksanaan Siklus

4.3.1 Pelaksanaan Siklus I

Kegiatan belajar mengajar pada siklus I dilaksanakan 2 pertemuan dan terdiri dari 4 kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pertemuan pertama yaitu pada hari Senin 06 April 2015 pukul 07.00-09.00 WIB dan pertemuan kedua pada hari Selasa 07 April 2015 pukul 07.00-09.00. Berikut ini uraian kegiatan belajar mengajar pada siklus I.

1. Perencanaan Tindakan

Pada siklus ini diadakan pelaksanaan pengajaran yang dilakukan oleh peneliti pada mata pelajaran PKn pokok bahasan Globalisasi menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media gambar dan video sesuai rencana pembelajaran yang telah disusun. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu.

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) PKn pokok bahasan globalisasi kelas IV untuk dua kali pembelajaran.

- 2) Membuat dan mempersiapkan media yang mendukung pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi yaitu berupa media gambar dan video
- 3) Menyusun soal post test dan LKK dengan pokok bahasan yang sama,
- 4) Menyusun lembar penilaian untuk analisis aktivitas belajar dan analisis hasil belajar siswa kelas IV.
- 5) Menata lingkungan kelas mulai dari penataan posisi bangku, pemberian latar musik, memasang beberapa gambar yang mendukung pembelajaran.
- 6) Mempersiapkan laptop, *viewer*, dan *soundsystem* yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar.

2. Pelaksanaan Tindakan

1) Pertemuan I

Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 06 April 2015. Tahap ini, peneliti mengaplikasikan model pembelajaran *Quantum Learning* dengan menggunakan media gambar dan video pembelajaran PKn pada pokok bahasan Globalisasi yang terdiri dari 3 kegiatan yaitu kegiatan awal (pendahuluan), kegiatan inti dan kegiatan penutup.

a. Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan ini, kegiatan belajar mengajar dimulai dari guru membuka pembelajaran dengan salam, kemudian berdoa bersama-sama setelah itu absensi siswa. Kegiatan guru selanjutnya yaitu menumbuhkan motivasi siswa untuk bersemangat melaksanakan aktivitas belajar dengan melakukan gerakan tepuk trek jing dari guru yang membuat siswa lebih tertarik dan tertantang dalam pembelajaran yang akan dilakukan. Guru kemudian memberikan apersepsi dengan memutar video pembelajaran tentang pasar tradisional dan modern, setelah itu guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan guru menjelaskan manfaat mempelajari materi yang akan diajarkan berdasarkan pada prinsip (AMBAK) “Apa manfaatnya bagiKu?” untuk siswa.

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti sebelumnya menjelaskan terlebih dahulu tentang materi globalisasi, kemudian kegiatan selanjutnya guru membagi kelas menjadi 5 kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Pembagian kelompok pada pertemuan I ini, didasarkan pada tempat duduk yang sebelumnya. Ketika guru menjelaskan tentang kegiatan kelompok yang akan dilakukan banyak siswa yang membuat gaduh, karena tempat duduk yang biasanya tidak saling berhadapan, saat itu mereka duduk pada satu meja yang sama. Guru menarik fokus siswa dengan cara mengucapkan kata-kata/yel-yel yang harus di jawab dengan siswa, contohnya guru mengucapkan “hallo” dan siswa harus menjawab “hay” jika guru mengatakan “hay” siswa harus menjawab “hallo”. Selanjutnya setelah siswa sudah mulai tenang, guru membagikan lembar kerja kelompok (LKK) dan menjelaskan perintah pada lembar kerja kelompok tersebut.

Guru mengajak siswa melakukan permainan “apa yang tersembunyi?” dan menjelaskan aturan permainannya. Permainan tersebut siswa ditugaskan untuk mengidentifikasi gambar yang ada pada amplop tersebut dan memilahnya apakah termasuk benda dari dampak globalisasi atau bukan. Kegiatan permainan tersebut diawali dari kegiatan “namai”, yaitu guru meminta salah satu perwakilan masing-masing kelompok untuk maju ke depan kelas mengambil gulungan kertas kecil berjumlah 20 gulungan yang disediakan guru dalam wadah toples. Masing-masing gulungan kertas tersebut berisi huruf A-T yang sama dengan huruf pada sampul amplop yang berisi gambar benda-benda yang tidak siswa ketahui sebelumnya dan masing-masing perwakilan kelompok tersebut mngambil 4 gulungan kertas kecil yang harus dicocokkan dengan amplop yang ada di papan tulis sehingga masing-masing kelompok mendapatkan 4 amplop secara acak. Selanjutnya guru menginstruksikan pada siswa untuk memberikan nama gambar yang ada pada lembar tugas kelompok pada bagian pertama, kemudian guru menyuruh siswa berdiskusi apakah termasuk benda tradisional atau benda modern. Jika kolom yang ada telah dijawab, maka kelompok harus mendiskusikan jawaban pada tugas kelompok pada bagian yang kedua.

Setiap kelompok mempresentasikan hasil pengamatannya sesuai dengan LKK yang sudah dikerjakan dan didiskusikan bersama anggota kelompoknya di depan kelas yaitu dengan cara memperkenalkan anggota kelompoknya, setelah itu membacakan hasil diskusi bersama kelompoknya. Guru memberikan komentar pada masing-masing kelompok yang tampil. Kegiatan selanjutnya yaitu guru bersama siswa mengulangi kembali atau menyimpulkan materi belajar yang sudah diperoleh siswa dari kegiatan pembelajaran. Guru mengadakan perayaan dengan memberikan penghargaan pada kelompok yang terbaik dan benar dalam mengerjakan tugas kelompok, lalu meminta siswa meneriakkan yel-yel kelas yaitu tepuk trek jing bersama-sama. Kegiatan terakhir pada pertemuan pertama yaitu guru memberikan tugas rumah untuk siswa.

2) Pertemuan II

Pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 07 April 2015. Tahap ini, peneliti masih sama dengan pertemuan pertama yaitu mengaplikasikan model pembelajaran *Quantum Learning* dengan materi lanjutan dari pertemuan pertama menggunakan media gambar pembelajaran PKn pada pokok bahasan globalisasi yang terdiri dari 3 kegiatan yaitu kegiatan awal (pendahuluan), kegiatan inti dan kegiatan penutup.

a. Kegiatan Awal

Pada kegiatan pendahuluan ini, kegiatan belajar mengajar dimulai dari guru membuka pembelajaran dengan salam, kemudian berdoa bersama-sama setelah itu absensi siswa. Kegiatan guru selanjutnya yaitu menumbuhkan motivasi siswa untuk bersemangat melaksanakan aktivitas belajar dengan melakukan gerakan tepuk trek jing dari guru yang membuat siswa lebih tertarik dan tertantang dalam pembelajaran yang akan dilakukan. Guru kemudian memberikan apersepsi dengan cara bertanya pada siswa “apakah kalian suka menggunakan produk Indonesia?apa contohnya?” yang kemudian bertanya jawab untuk memfokuskan pada materi, setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru memutar video tentang dampak globalisasi dalam kehidupan masyarakat. guru menjelaskan tentang sikap yang dapat dilakukan terhadap globalisasi. Guru meminta siswa berdiri dan berkumpul bersama dengan kelompoknya. Guru mengajak siswa bermain “apa pendapatmu?”. Guru menjelaskan peraturan permainan, yaitu ada 5 buah pijakan angka sesuai dengan jumlah kelompok yang dimulai dari 1-5, yang diletakkan secara melingkar. Papan pijakan tersebut harus diperebutkan oleh masing-masing kelompok dan papan pijakan tersebut mewakili soal cerita yang berhubungan dengan masalah globalisasi yang ada papan tulis. Masing-masing kelompok harus mencari solusi dari masalah yang ada. Guru menata dan mempersiapkan permainan (permainan ini membutuhkan ruang yang luas, sehingga guru bersama siswa bersama-sama meminggirkan bangku-bangku yang ada dalam kelas, hal ini berdampak suasana kelas menjadi ramai).Guru mengajarkan gerakan yang harus siswa lakukan selama permainan berlangsung, kemudian guru memulai permainan dengan memutar musik “chiken dance” dan siswa melakukan gerakan yang telah diajarkan sesuai dengan musik tersebut, sambil berjalan memutar pada saat musik tertentu. Kegiatan ini membuat siswa gaduh, karena pembelajaran bermain sambil belajar jarang mereka lakukan terutama memutar musik kemudian sambil melakukan gerakan “chiken dance”, sehingga membuat siswa saling tertawa. Jika masing-masing kelompok telah mendapatkan pertanyaan/soal cerita, mereka harus mendiskusikan jawabannya dan di tulis pada lembar jawaban. Kelompok yang telah selesai menjawab diminta untuk mengumpulkan pada guru, kemudian guru meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.

c. Kegiatan akhir

Guru meberikan hadiah pada kelompok yang paling kompak dan jawabannya paling benar, kemudian guru bersama siswa mengulangi atau menyimpulkan materi pelajaran yang telah diperoleh siswa.

3. Observasi

Kegiatan observasi pada saat pembelajaran siklus I dilakukan untuk mengamati aktivitas belajar siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi pada siklus I dilakukan oleh peneliti, teman sejawat dan dibantu oleh guru kelas IV. Kegiatan observasi yang dilakukan pada siklus I ini yaitu observer melakukan pengamatan aktivitas siswa dan aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning*. Observasi yang dilakukan terhadap siswa berkaitan dengan mendengarkan penjelasan guru, memperhatikan media gambar/video yang digunakan pada saat pembelajaran, berani bertanya, menjawab pertanyaan atau mengajukan pendapat dan diskusi, mengerjakan tugas, melaksanakan presentasi, berminat (bersemangat dan bergembira). Observasi yang dilakukan pada guru berkaitan dengan kesesuaian antara rencana pelaksanaan pembelajaran dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru berdasarkan langkah-langkah dari *Quantum Learning*. Hasil observasi terhadap aktivitas guru menunjukkan bahwa guru melakukan semua kegiatan pembelajaran yang tercantum dalam RPP.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengkaji kembali pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan untuk menentukan perbaikan yang dilakukan pada siklus selanjutnya. Secara keseluruhan proses pembelajaran siklus I sudah terlaksana sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Siswa sangat senang dan tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan karena masih bagi mereka penggunaan media dan musik pada saat pembelajaran jarang dilakukan. Hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada prasiklus walaupun belum maksimal. Siswa yang memperoleh nilai rendah, mayoritas dikarenakan masih belum paham dengan materi yang telah diajarkan.

Berdasarkan paparan tersebut diketahui bahwa terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperbaiki untuk memperbaiki hasil dan aktivitas belajar siswa yaitu 1) meskipun guru menggunakan model tertentu, sebaiknya terlebih dahulu guru menjelaskan materi yang diajarkan, 2) jika menggunakan media elektronik tertentu,

seperti *viewer* sebaiknya sehari sebelum pelaksanaan pembelajaran di lihat bagaimana kondisinya, sehingga pada saat pelaksanaan hal-hal yang tidak diharapkan dapat diminimalisir, contohnya yaitu *viewer* akan padam secara otomatis setelah 30 detik, dan hal tersebut membuat pembelajaran menjadi terganggu. Waktu terbuang sia-sia hanya untuk membetulkan *viewer* agar siswa dapat melanjutkan melihat perbedaan antara pasar tradisional dan modern dari video, namun pada saat guru memperbaiki *viewer*, siswa menjadi gaduh karena mereka tidak ada aktivitas yang lain. 3) perlu adanya media pendukung alternatif jika media yang disiapkan tidak dapat berfungsi dengan baik 4) penguasaan kelas harus perlu ditingkatkan, sehingga siswa bisa lebih terkendali, 5) jika melaksanakan kerja kelompok, sebaiknya dipersiapkan dengan benar, sehingga antara satu kelompok dengan kelompok yang lain anggotanya sama rata, 6) manajemen waktu pada saat kegiatan pembelajaran perlu diperbaiki, sehingga waktu pelaksanaan pembelajaran cukup, 7) model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini, dapat dijadikan sebagai rujukan guru kelas untuk gunakan kembali pada saat pembelajaran selanjutnya, karena siswa merasa lebih senang karena dapat dipadukan dengan kegiatan bermain sambil belajar.

Beberapa kendala yang ditemukan pada kegiatan pembelajaran siklus I tersebut dapat dilakukan perbaikan pada siklus II. Guru perlu memberikan penjelasan lebih rinci, karena konsep yang diberikan akan selalu diingat dan dipahami oleh siswa.

4.3.2 Pelaksanaan Siklus II

Siklus II merupakan perbaikan pembelajaran dari siklus I. Usaha perbaikan ini menyangkut kelemahan yang terjadi pada siklus I. Siklus II dilaksanakan dua pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari Senin, 13 April 2015 pukul 07.00-09.00 WIB dan pertemuan kedua pada hari Selasa, 14 April 2015 pukul 07.00-09.00. Langkah-langkah yang diterapkan pada siklus II adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan perbaikan pada siklus II ini didasarkan pada hasil refleksi dari siklus I. Peneliti bersama observer yaitu teman sejawat dan guru kelas IV

mendiskusikan kendala yang dihadapi pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I yang dijadikan acuan perbaikan dalam melaksanakan kegiatan siklus II.

Kegiatan ini meliputi hal-hal sebagai berikut:

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang diperbaiki.
- 2) Memperbaiki dan membuat media pembelajaran yang digunakan
- 3) Membentuk kelompok yang anggotanya di bagi berdasarkan tingkat kemampuan bukan berdasarkan tempat duduk.
- 4) Merancang instrumen pengumpul data (membuat lembar observasi dan wawancara); dan
- 5) Menentukan kegiatan kelompok yang akan dikerjakan siswa (kegiatan kelompok yang kerjakan pada siklus II berbeda dengan kegiatan kelompok yang dikerjakan pada siklus I yaitu memberikan nama benda pada gambar yang ada di papan tulis, sehingga semua kelompok mengetahui nama benda-benda tersebut)

2. Pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini diterapkan pembelajaran dengan menggunakan model *Quantum Learning*. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Siklus II ini terdiri atas dua pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari tiga kegiatan, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Kegiatan Belajar Mengajar pertemuan I siklus II pada kegiatan awal, guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama. Langkah berikutnya, guru mengabsensi siswa, memutar musik instrumen dan menyampaikan apersepsi dengan menunjukkan 2 macam makanan yaitu nasi pecel dan mie instan kemudian menanyakan “makanan apakah ini? manakah masakan yang paling sering kalian makan dari kedua makanan ini?” dan mengingatkan kembali kekurangan-kekurangan pada kegiatan berbicara mereka pada siklus I. Kegiatan selanjutnya guru memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih memperhatikan dan lebih giat belajar ketika guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi tentang pengertian globalisasi, pengaruh globalisasi, dan cara menyikapi globalisasi serta bertanya jawab untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi globalisasi. Guru membagi kelas menjadi 5 kelompok yang anggotanya berbeda dari siklus I, pada siklus II ini setiap kelompok beranggotakan siswa yang kemampuannya heterogen dan membagikan lembar kerja kelompok. Guru menempel gambar yang di tempel pada kertas panjang dan tanpa nama di papan tulis, kemudian guru menjelaskan cara mengerjakan tugas tersebut. Perwakilan masing-masing kelompok maju ke depan kelas harus memberikan nama yang sesuai. Nama-nama benda tersebut ditulis pada kertas yang digulung dan perwakilan kelompok mengambil satu kertas dan menempelkan pada gambar yang sesuai. Pemberian nama benda dilakukan secara bergantian, hingga semua gambar memiliki namanya masing-masing. Kegiatan pemberian nama selesai, kemudian guru menyuruh masing-masing kelompok menulis nama-nama benda tersebut di lembar kerja kelompok dan kemudian mendiskusikannya. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil dari diskusi di depan kelas dan guru mengevaluasi hasilnya serta memberikan umpan balik.

Kegiatan penutup, guru bersama siswa mereview atau menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan sambil melakukan tanya jawab tentang materi dan guru melakukan refleksi untuk mengetahui hasil pelaksanaan pembelajaran. Hasil pekerjaan siswa dianalisis dan dibahas secara klasikal kemudian guru memberikan *reward* pada kelompok yang paling baik. Guru mengakhiri kegiatan belajar mengajar dengan mengucapkan salam.

3. Observasi

Observasi pada siklus II dilakukan oleh teman sejawat dan guru kelas yaitu Ibu Nurul Aini, S.Pd. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning*. Berdasarkan observasi siklus II ini pembelajaran berjalan dengan baik, menarik, dan menyenangkan. Kegiatan observasi yang dilakukan terhadap guru berkaitan dengan kesesuaian antara rencana pelaksanaan

pembelajaran dengan proses pembelajaran, sedangkan observasi pada aktivitas siswa meliputi mendengarkan penjelasan guru, memperhatikan gambar/video, berani bertanya, menjawab pertanyaan atau mengajukan pendapat dan diskusi, mengerjakan tugas, melaksanakan presentasi, berminat (bersemangat dan bergembira). Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru, menunjukkan bahwa guru melakukan semua kegiatan pembelajaran yang tercantum dalam RPP yang telah disusun dan siswa lebih aktif dan antusias terhadap pembelajaran yang dilakukan guru.

4. Refleksi

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sudah dilaksanakan dengan baik. Semua kegiatan pembelajaran sudah terlaksana dengan baik sesuai dengan langkah-langkah *Quantum Learning*. Kegiatan belajar mengajar juga berjalan lebih kondusif dan tertib jika dibandingkan dengan pelaksanaan siklus I karena guru lebih sering memantau siswa agar tidak gaduh. Dalam siklus II ini siswa terlihat cukup antusias dan senang dengan penggunaan model *Quantum Learning* dan guru juga memadukan kegiatan bermain sambil belajar, sehingga siswa tidak jenuh dengan pembelajaran yang sering mereka lakukan.

Pada siklus II ini, perbaikan yang dilakukan yaitu guru memberikan penjelasan yang lebih rinci tentang pengertian globalisasi, dampaknya bagi kehidupan dan sikap terhadap pengaruh globalisasi sehingga siswa lebih memahami materi globalisasi. Pada siklus II ini guru mencatat hal-hal penting pada papan tulis, dan meminta mereka untuk mencatatnya, sehingga mereka memiliki rangkuman materi yang dapat dibaca ketika mereka belajar di rumah dan harapannya mereka akan lebih paham terhadap materi yang diajarkan.

Pada siklus II ini, media yang digunakan berupa gambar dan benda konkrit yaitu guru membawa nasi pecel dan mie instan yang ditunjukkan pada saat apersepsi. Penggunaan media konkrit membuat siswa lebih antusias dan penasaran untuk tujuan guru membawa makanan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil belajar siswa dalam kegiatan keterampilan berbicara dapat diketahui jika pelaksanaan pembelajaran siklus II sudah berjalan dengan baik dan hasilnya mengalami peningkatan daripada pembelajaran pra siklus dan siklus I. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah optimal dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn pokok bahasan globalisasi meningkat sehingga penelitian ini berakhir di siklus II.

4.4 Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian selama proses pendahuluan hingga pelaksanaan proses pembelajaran siklus II, diperoleh beberapa temuan. Beberapa temuan tersebut yaitu:

- 1) selama pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi menggunakan model *Quantum Learning*, siswa terlihat lebih antusias dan bersemangat. Hal ini dapat dilihat dari sebagian besar siswa memperhatikan ketika guru menerangkan selama pembelajaran, meskipun ada beberapa siswa yang asik dengan mainan yang dibelinya di depan sekolah.
- 2) beberapa siswa kesulitan memfokuskan pikiran ketika pembelajaran disertai dengan musik, meskipun suara musik dan ketukannya pelan. Menurut mereka pembelajaran *Quantum Learning* merupakan metode yang baru bagi mereka, ditandai dengan banyaknya siswa yang bertanya mengapa ada musik, karena menurut mereka musik identik dengan bernyanyi.
- 3) masih ada siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan materi di papan tulis dan ketika temannya membacakan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas, namun dapat difokuskan kembali dengan memberikan yel yel seperti “halo” dan siswa harus menjawab “hai” dan sebaliknya. Setelah siswa tenang guru menasihati agar tidak mengeluarkan mainan selama pembelajaran berlangsung.
- 4) banyak siswa yang tidak memiliki buku paket BSE PKn, sehingga ketika di rumah, mereka tidak dapat belajar dan mengulang kembali materi yang telah

dijelaskan. Kekurangan ini oleh peneliti disiasati dengan cara sebelum pelaksanaan siklus I, masing-masing siswa diberikan lembar foto copy buku BSE PKn pokok bahasan globalisasi yang dapat siswa bawa pulang untuk belajar di rumah.

- 5) Selama kegiatan pembelajaran, kesulitan yang dialami guru yaitu pada saat pembagian kelompok. Siswa terlihat gaduh karena berebut bangku, namun hal ini dapat ditangani dengan cara memberikan yel yel kembali.
- 6) berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti setelah pelaksanaan siklus I dan II dapat disimpulkan secara umum bahwa, siswa menyukai pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning*, karena siswa lebih paham dengan materi yang diajarkan.

4.5 Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Jatisari 01 melalui penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* pada pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi. Pada penelitian ini, hasil dari tindakan pendahuluan atau observasi dijadikan sebagai acuan untuk merancang perangkat pembelajaran yang digunakan pada siklus I dan siklus II. Pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* ini, diharapkan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Diskusi kelompok membuat mereka dapat menyampaikan pendapatnya dan bertanya tentang kesulitan dalam memahami materi yang telah dijelaskan pada guru atau pada temannya yang lebih pandai, karena berdasarkan pengamatan peneliti pada siklus I beberapa siswa masih malu-malu untuk menjawab meskipun sebenarnya mereka dapat menjawab. Pada akhir pembelajaran siswa juga diajak untuk menyimpulkan dan merangkum materi yang telah diajarkan.

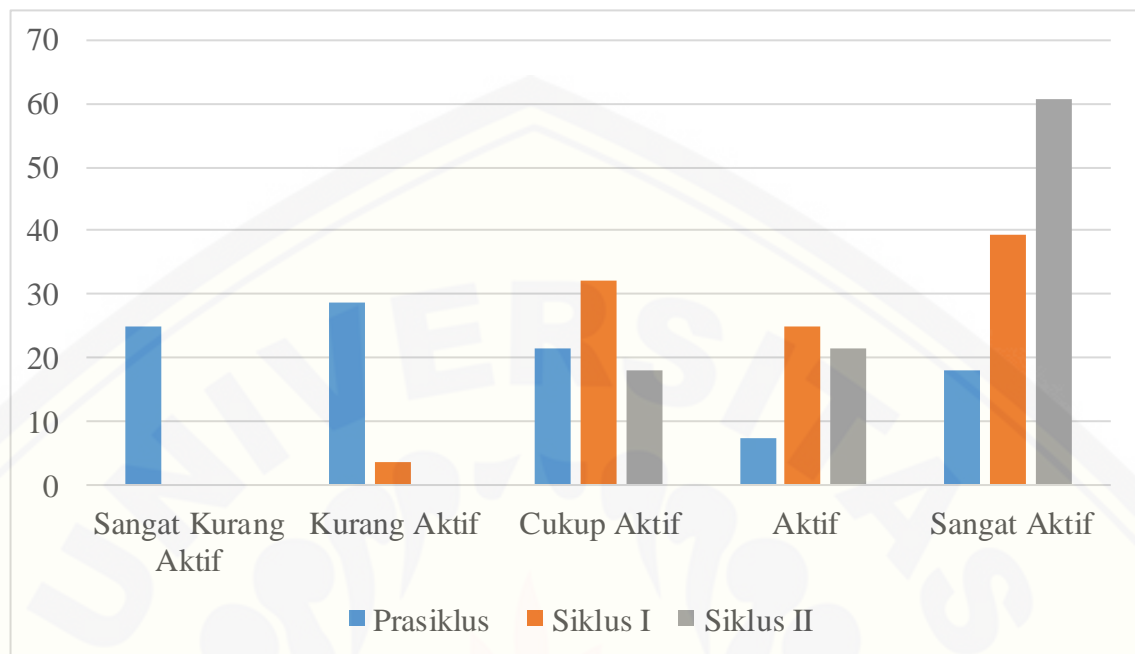
Berdasarkan hasil observasi, diperoleh rata-rata secara klasikal aktivitas belajar siswa (lampiran g1) pada tahap pra siklus sebesar 54,5. Jumlah siswa sangat aktif 5 siswa, aktif 2 siswa, cukup aktif 6 siswa, kurang aktif 8 siswa, sangat kurang

aktif 7 siswa dari jumlah keseluruhan 28 siswa. Pada tahap siklus I aktivitas belajar siswa (lampiran g2) sebesar 70,83. Pada tahap siklus I jumlah siswa sangat aktif yaitu 11 siswa, aktif 7 siswa, cukup aktif 9 siswa, kurang aktif 1 siswa dari jumlah keseluruhan 28 siswa. Rata-rata aktivitas belajar siswa (lampiran g3) siklus II secara klasikal yaitu 82,14. Pada tahap siklus II jumlah siswa sangat aktif 17 siswa, siswa aktif 6 siswa, siswa cukup aktif 5 siswa. Jadi dapat disimpulkan peningkatan rata-rata aktivitas belajar siswa dari tahap pra siklus ke siklus I sebesar 16,33, sedangkan peningkatan rata-rata aktivitas belajar siswa dari tahap siklus I ke siklus II sebesar 11,31. Analisis data aktivitas hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 Analisis aktivitas belajar siswa

Kategori	Frekuensi			Skor pencapaian hasil		
	Pra siklus	Siklus I	Siklus II	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Sangat aktif	5	11	17	17,85	39,28	60,71
Aktif	2	7	6	7,14	25	21,42
Cukup aktif	6	9	5	21,42	32,14	17,85
Kurang aktif	8	1	-	28,57	3,57	-
Sangat kurang aktif	7	-	-	25	-	-
Jumlah	28	28	28	100	100	100

Berdasarkan tabel analisis aktivitas belajar siswa tersebut diperoleh peningkatan secara klasikal antara tahap pra siklus, siklus I dan siklus II. Peningkatan aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut.



Gambar 4.1 Analisis aktivitas belajar siswa

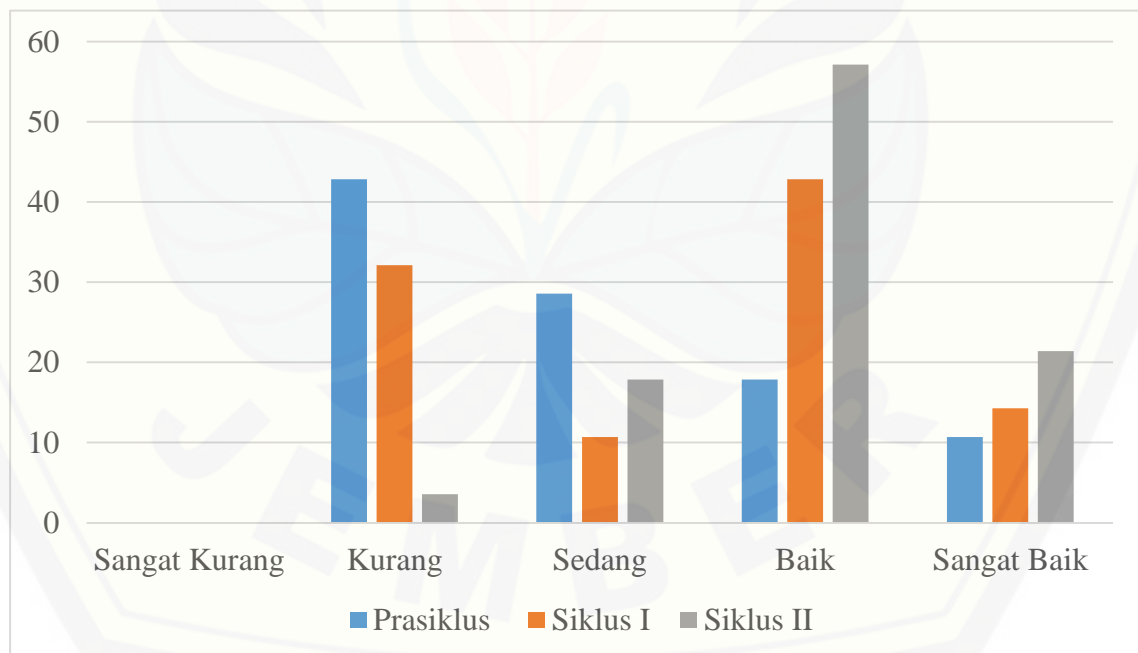
Hasil belajar pada tahap prasiklus (lampiran c1) yaitu jumlah siswa hasil belajarnya sangat baik yaitu 3 siswa, baik 5 siswa, cukup 8 siswa, kurang 12 siswa dan tidak terdapat siswa yang nilainya sangat kurang dengan nilai rata-rata 61,86. Analisis hasil belajar siswa pada tahap prasiklus mengalami ketuntasan hasil belajar sebesar 28,57% (nilai yang didapat ≥ 70) yaitu berjumlah 8 siswa. Pada tahap siklus I (lampiran c2) jumlah siswa yang hasil belajarnya sangat baik yaitu 4 siswa, baik 20 siswa, cukup 3 siswa, kurang 1 siswa dan tidak terdapat siswa yang nilainya sangat kurang dengan nilai rata-rata 72,71. Analisis hasil belajar siswa pada tahap siklus I mengalami ketuntasan hasil belajar sebesar 85,71% (nilai yang didapat ≥ 70) yaitu berjumlah 16 siswa. Pada tahap siklus II (lampiran c3) jumlah siswa yang hasil belajarnya sangat baik yaitu 13 siswa dan kriteria baik 15 siswa dengan nilai rata-rata 81,53. Analisis hasil belajar siswa pada tahap siklus II mengalami ketuntasan hasil belajar sebesar 100% (nilai yang didapat ≥ 70) yaitu berjumlah 28 siswa dari 28 siswa. Dapat disimpulkan bahwa peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari tahap

prasiklus ke siklus I yaitu sebesar 10,85, sedangkan peningkatan rata-rata hasil belajar dari tahap siklus I ke siklus II yaitu sebesar 8,82. Ketuntasan belajar dari tahap prasiklus ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 57,14%, sedangkan dari tahap siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 14,29%.

Tabel 4.3 Analisis hasil belajar siswa

Kategori	Frekuensi			Skor pencapaian hasil		
	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Sangat baik	3	4	6	10,71	14,28	21,42
Baik	5	12	16	17,85	42,85	57,14
Sedang	8	3	5	28,57	10,71	17,85
Kurang	12	9	1	42,85	32,14	3,57
Sangat kurang	-	-	-	-	-	-
Jumlah	28	28	28	100	100	100

Berdasarkan tabel analisis hasil belajar siswa tersebut diperoleh peningkatan hasil belajar siswa antara tahap prasiklus, siklus I dan siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada gambar 4.2 di bawah ini.

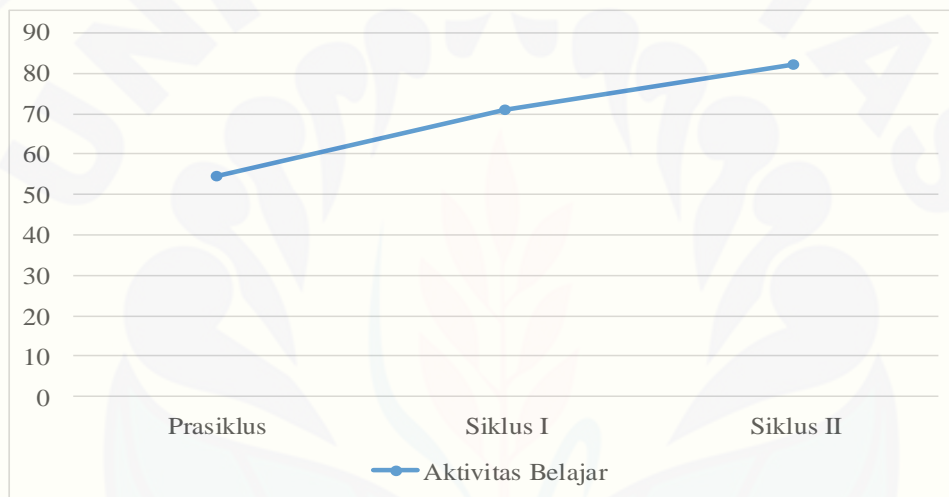


Gambar 4.2 Analisis hasil belajar siswa

Tabel peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 4.4 dan gambar 4.3 berikut ini.

Tabel 4.4 Peningkatan aktivitas belajar siswa

Tahap	Rata-rata	Peningkatan
Prasiklus	54,5	16,33
Siklus I	70,83	
Siklus II	82,14	11,31

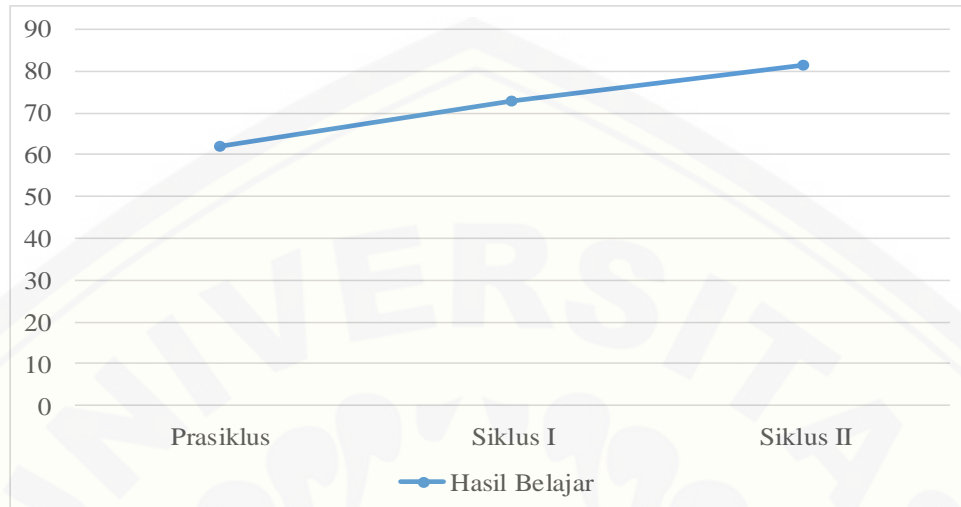


Gambar 4.3 Peningkatan aktivitas belajar siswa

Tabel peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal dapat dilihat pada tabel 4.5 dan gambar 4.4 di berikut ini.

Tabel 4.5 Peningkatan hasil belajar siswa

Tahap	Rata-rata hasil belajar	Peningkatan rata-rata hasil belajar	Ketuntasan belajar	Peningkatan ketuntasan hasil belajar
Prasiklus	61,86	10,85	28,57%	57,14%
Siklus I	72,71		85,71%	
Siklus II	81,53	8,82	100%	14,29%



Gambar 4.4 Peningkatan hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* dalam pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi pada kelas IV SDN Jatiasari 01 Jember dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan kelima penelitian relevan yang dijabarkan pada Bab 2 yang menjelaskan bahwa penerapan model Pembelajaran *Quantum Learning* pada Mata Pelajaran PKn dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran ini juga dapat dijadikan sebagai model alternatif dalam pembelajaran sehingga proses belajar mengajar lebih variatif.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini dipaparkan hasil dari penelitian yaitu: 1) kesimpulan dan 2) saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

- 5.1.1 Pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Rata-rata aktivitas belajar siswa pada tahap prasiklus sebesar 54,5, pada tahap siklus I sebesar 70,83, sedangkan pada tahap siklus II rata-rata aktivitas belajar siswa yaitu 82,14. Peningkatan rata-rata aktivitas belajar siswa secara klasikal dari tahap prasiklus ke tahap siklus I yaitu sebesar 16,33, sedangkan peningkatan rata-rata aktivitas siswa tahap siklus I ke siklus II sebesar 11,31.
- 5.1.2 Pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata hasil belajar pada tahap prasiklus sebesar 61,86, tahap siklus I 72,71 dan siklus II 81,53. Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari tahap prasiklus ke siklus I sebesar 10,85, sedangkan peningkatan rata-rata dari siklus I ke siklus II sebesar 8,82. Peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari tahap prasiklus ke siklus I yaitu sebesar 57,14% dan dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 14,29%.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat dikemukakan sehubungan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 5.2.1 Bagi guru kelas IV di SDN Jatisari 01, pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* dapat dijadikan sebagai alternatif untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas agar siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar dalam kelas dan siswa akan lebih mudah dalam memahami materi.
- 5.2.2 Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran PKn untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
- 5.2.3 Bagi siswa, perlu lebih memperhatikan penejelasan dari guru agar dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru dan jangan segan untuk bertanya jika belum memahami materi secara menyeluruh.
- 5.2.4 Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrori, S. 2012. “Penerapan Quantum Learning untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Di Kelas V SDN Kembangjintengan 02 Kabupaten Sleman.” Tidak Diterbitkan. Skripsi. Sleman: PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret.
- DePorter, B dkk. 2014. *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.
- DePorter, B. & Hernacki, M. 2013. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Gulo, W. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo.
- Hamalik, O. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamalik, O. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Isnaini, I. 2012. “Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas IV SDN 19.” Tidak Diterbitkan. Skripsi. Pontianak: PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Tanjungpura.
- Kosasih, N & Sumarna, D. 2013. *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*. Bandung: Alfabeta.
- Mahsyud, S. 2013. *Analisis Data Statistik Untuk Penelitian Pendidikan Sederhana*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Masyhud, S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).

- Martini, dkk. 2013. "Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Berbasis Masalah Sosial Terhadap Hasil Belajar." Tidak Diterbitkan. Skripsi. Bali: PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Priyanto, S. 2012. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perjuangan Melawan Penjajah dengan Penerapan Quantum Learning Melalui Teknik Peta Pikiran (Mind Mipping) di SDN Jombang 03 Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2011/2012*. Tidak Dipublikasikan. Skripsi. Jember: PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Jember.
- Purnamasari, W. 2014. "Penerapan Model Quantum Learning Menggunakan Teori Apersepsi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn pada Siswa Kelas IVA SDI Siti Sulaechah Semarang." Tidak Diterbitkan. Jurnal. Semarang: PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang
- Sardiman, A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sulistiyowati, N. 2011. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pokok Bahasan Semangat Kepahlawanan dan Cinta Tanah Air Menggunakan Quantum Learning Melalui Teknik Peta Pikiran (Mind Mipping) di SDN Antirogo 02 Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2010/2011*. Tidak Dipublikasikan. Skripsi. Jember: PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Jember.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Universitas Jember. 2012. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: Jember University Press.

LAMPIRAN A

MATRIK PENELITIAN

JUDUL PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL PENELITIAN	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	HIPOTESIS TINDAKAN
Penerapan Model <i>Quantum Learning</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran PKn Pokok Bahasan Globalisasi di SDN Jatisari 01 Jember	1. Bagaimanakah penerapan model <i>Quantum Learning</i> dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV mata pelajaran PKn pokok bahasan Globalisasi di SDN Jatisari 01 Jember	1. Model <i>Quantum Learning</i>	1. Langkah-langkah penerapan model <i>Quantum Learning</i> Persiapan: a. Pemasangan gambar-gambar yang berhubungan dengan pembelajaran di ruang kelas b. Pemberian aroma wangi-wangian dan tumbuhan hijau di sudut kelas c. Persiapan alat-alat untuk menunjang proses pembelajaran seperti laptop, <i>viewer</i> , dan sound. Pelaksanaan : Mengaplikasikan kerangka dengan konsep TANDUR : - Tumbuhkan - Alami - Namai - Demonstraikan - Ulangi - Rayakan	1. Subjek penelitian : siswa kelas IV SDN Jatisari 01 Jember 2. Informan : • Kepala Sekolah SDN Jatisari 01 Jember • Guru Kelas IV SDN Jatisari 01 Jember • Dokumentasi	1. Rancangan penelitian : Penelitian Tindakan Kelas (PTK) 2. Lokasi penelitian : SDN Jatisari 01 Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember 3. Teknik pengumpulan data : • Wawancara • Observasi • Tes • Dokumentasi 4. Analisis data a. Aktivitas belajar siswa dianalisis secara klasikal $P = \frac{A}{N} \times 100$	1. Jika diterapkan model pembelajaran <i>Quantum Learning</i> pada mata pelajaran PKn pokok bahasan globalisasi maka aktivitas belajar siswa kelas IV di SDN Jatisari 01 Jember akan meningkat

JUDUL PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL PENELITIAN	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	HIPOTESIS TINDAKAN
	2. Bagaimanakah penerapan model <i>Quantum Learning</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran PKn dengan bahasan Globalisasi di SDN Jatisari 01 Jember	2. Aktivitas belajar siswa	2. Aktivitas belajar siswa - <i>Visual activities</i> (memperhatikan gambar/video) - <i>Oral activities</i> (berani bertanya dan menjawab pertanyaan, dan diskusi) - <i>Listening activities</i> (mendengarkan atau menyimak penjelasan guru, mendengarkan uraian dan presentasi teman) - <i>Writing activities</i> (membuat rangkuman, mengerjakan LKK dan LKS) - <i>Motor activities</i> (melakukan permainan yang diberikan guru, pembacaan hasil pekerjaan di depan kelas/presentasi) - <i>Emotional activities</i> (tumbuhnya minat siswa pada saat pembelajaran)		Keterangan: P = skor keaktifan siswa A = skor total tiap siswa N = jumlah skor seluruh indikator b. Peningkatan hasil belajar siswa dianalisis secara klasikal $P = \frac{n}{N} \times 100$ Keterangan : P = skor pencapaian hasil belajar siswa n = jumlah siswa yang memiliki skor diatas 70 dari skor maksimum 100 N = jumlah seluruh siswa	2. Jika diterapkan model pembelajaran <i>Quantum Learning</i> pada mata pelajaran PKn pokok bahasan globalisasi maka hasil belajar siswa kelas IV di SDN Jatisari 01 Jember akan meningkat
		3. Hasil belajar siswa	3. Hasil skor tes siswa dengan menggunakan - Tes objektif - Tes subjektif			

LAMPIRAN B1. DAFTAR NAMA SISWA**Daftar Nama Siswa Kelas IV SDN Jatisari 01 Jember**

No.	Nama	Jenis Kelamin	
		Laki-laki	Perempuan
1	DIANA PUTRININGSIH		√
2	SYAHRONI IRAWAN	√	
3	AGUNG PRAYOGA	√	
4	AMALIA DINDA AGUSTIN		√
5	ARDIS DIANA ZAKIA		√
6	ARINA FATMAWATI		√
7	FATUL HASANAH		√
8	GITA AYU WULANDARI		√
9	H Aidar Muayyat Biaunillah	√	
10	HIKMATUL HASANAH		√
11	IQBAL HAMDANI	√	
12	IZZA AFKARINA		√
13	KHUSNUL KHOTIMAH		√
14	LINDA WATI AFIFAH		√
15	MAULANA ALFARISI	√	
16	MOHAMAD RIZKI HAIRONI	√	
17	MOHAMAD RUKSI WILDANI	√	
18	MUHAMMAD IMRON AFADANI	√	
19	MOCH NUR SAMSUL HADI	√	
20	MUHAMMAD YUSUF PRASETYO	√	
21	NURUL WIDAYANTI		√
22	SITI FAIQOTUL HIMMAH		√
23	SITI MAISAROH		√
24	AHMAD RIFKI DWI FANDI	√	
25	MAIMUN HARIS	√	
26	ZAENAL FAKIH	√	
27	ANIS ROGA	√	
28	NUR AINI		√
Jumlah siswa		14	14

LAMPIRAN B2. DAFTAR KELOMPOK KELAS IV SD NEGERI JATISARI 01
JEMBER

KELOMPOK 1

1. Ardis Diana Zakia
2. Moh. Rizki Haironi
3. Diana Putriningsih
4. Amalia Dinda Agustin
5. Haidar Muayyat B.
6. Mohamad Ruksi W.

KELOMPOK 2

1. Syahroni Irawan
2. Agung Prayoga
3. Arina Fatmawati
4. Moch Nur Samsul H.
5. Nur Aini

KELOMPOK 3

1. Gita Ayu Wulandari
2. Khusnul Khotimah
3. Siti Maisaroh
4. Ahmad Rifki Dwi F.
5. Zaenal Fakhri

KELOMPOK 4

1. Fatul Hasanah
2. Hikmatul Hasanah
3. Iqbal Hamdani
4. Linda Wati Afifah
5. Muhammad Imron A.

KELOMPOK 5

1. Izza Afkarina
2. Muhammad Yusuf .P.
3. Nurul Widayant
4. Siti Faiqotul Himmah
5. Maimun Haris
6. Anis Roga

LAMPIRAN C1. DAFTAR NILAI PRA SIKLUS

**Daftar Nilai Tes Hasil Belajar PKn Tahap Prasiklus
Siswa Kelas IV SDN Jatisari 01 Jember
Tahun Pelajaran 2014/2015**

No.	Nama	KKM	Nilai	Kriteria				
				SB	B	C	K	SK
1	Diana Putriningsih	70	68			√		
2	Syahroni Irawan	70	50				√	
3	Agung Prayoga	70	70		√			
4	Amalia Dinda Agustin	70	65			√		
5	Ardis Diana Zakia	70	80	√				
6	Arina Fatmawati	70	75		√			
7	Faikdatul Hasanah	70	55				√	
8	Fatul Hasanah	70	70		√			
9	Gita Ayu Wulandari	70	50				√	
10	Haidar Muayyat Biaunillah	70	65			√		
11	Hikmatul Hasanah	70	56				√	
12	Iqbal Hamdani	70	72		√			
13	Izza Afkarina	70	72		√			
14	Khusnul Khotimah	70	80	√				
15	Linda Wati Afifah	70	67			√		
16	Maulana Alfarisi	70	48				√	
17	Mohamad Rizki Haironi	70	50				√	
18	Mohamad Ruksi Wildani	70	54				√	
19	Muhammad Imron Afadani	70	60			√		
20	Moch Nur Samsul Hadi	70	50				√	
21	Muhammad Yusuf Prasetyo	70	62			√		
22	Nurul Widayanti	70	68			√		

No.	Nama	KKM	Nilai	Kriteria				
				SB	B	C	K	SK
23	Habil Putri Anggraini	70	40				√	
24	Siti Faiqotul Himmah	70	85	√				
25	Siti Maisaroh	70	65			√		
26	Ahmad Rifki Dwi Fandi	70	55				√	
27	Maimun Haris	70	50				√	
28	Zaenal Fakh	70	50				√	
Jumlah			1732	3 siswa	5 siswa	8 siswa	12 siswa	-
Rata-rata			61,86					
Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar			≥ 70					
Jumlah siswa tuntas ≥ 70			28,57 %	8 siswa				
Jumlah siswa tidak tuntas ≤ 70			71,43 %	20 siswa				

Keterangan :

SB : Sangat Baik

B : Baik

S/C : Sedang/Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

➤ Siswa dengan predikat hasil belajar sangat baik (SB) = 3 siswa

$$\left(\frac{3}{28} \times 100\% = 10,71\% \right)$$

➤ Siswa dengan predikat hasil belajar baik (B) = 5 siswa

$$\left(\frac{5}{28} \times 100\% = 17,85\% \right)$$

➤ Siswa dengan predikat hasil belajar cukup (C) = 8 siswa

$$\left(\frac{8}{28} \times 100\% = 35,29\% \right)$$

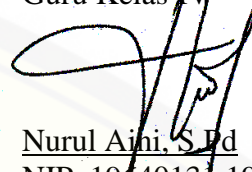
➤ Siswa dengan predikat hasil belajar kurang (K) = 12 siswa

$$\left(\frac{12}{28} \times 100\% = 35,29\% \right)$$

Jember, 07 Januari 2015

Mengetahui

Guru Kelas IV



Nurul Aini, S.Pd

NIP. 19640131 198703 2 007

➤ Kriteria Hasil Belajar

Rentangan Skor	Kategori Hasil Belajar
80 – 100	Sangat Baik
70 – 79	Baik
60 - 69	Sedang/Cukup
40 – 59	Kurang
0 - 39	Sangat kurang

Sumber : Masyhud (2013:65)

Skor hasil belajar secara klasikal menggunakan rumus

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

$$= \frac{1732}{2800} \times 100$$

$$= 61,86 \text{ (kategori sedang/cukup)}$$

Keterangan:

P = skor pencapaian hasil belajar siswa

n = jumlah skor hasil belajar yang diperoleh siswa

N = jumlah skor maksimal hasil belajar siswa

LAMPIRAN C2. DAFTAR NILAI SIKLUS I

**Daftar Nilai Tes Hasil Belajar PKn Pokok Bahasan Globalisasi
Tahap Siklus I
Siswa Kelas IV SDN Jatisari 01 Jember
Tahun Pelajaran 2014/2015**

No.	Nama	KKM	Nilai	Kriteria				
				SB	B	C	K	SK
1	Diana Putriningsih	70	73		√			
2	Syahroni Irawan	70	65			√		
3	Agung Prayoga	70	75		√			
4	Amalia Dinda Agustin	70	70		√			
5	Ardis Diana Zakia	70	92	√				
6	Arina Fatmawati	70	72		√			
7	Fatul Hasanah	70	70		√			
8	Gita Ayu Wulandari	70	68			√		
9	Haidar Muayyat Biaunillah	70	70		√			
10	Hikmatul Hasanah	70	73		√			
11	Iqbal Hamdani	70	76		√			
12	Izza Afkarina	70	78		√			
13	Khusnul Khotimah	70	80	√				
14	Linda Wati Afifah	70	72		√			
15	Maulana Alfarisi	70	72		√			
16	Mohamad Rizki Haironi	70	73		√			
17	Mohamad Ruksi Wildani	70	68			√		
18	Muhammad Imron Afadani	70	72		√			
19	Moch Nur Samsul Hadi	70	74		√			
20	Muhammad Yusuf Prasetyo	70	72		√			
21	Nurul Widayanti	70	81	√				
22	Siti Faiqotul Himmah	70	85	√				

No.	Nama	KKM	Nilai	Kriteria				
				SB	B	C	K	SK
23	Siti Maisaroh	70	72		√			
24	Ahmad Rifki Dwi Fandi	70	75		√			
25	Maimun Haris	70	69			√		
26	Zaenal Fakhri	70	63		√			
27	Anis Yoga	70	52				√	
28	Siti Nur Aini	70	73		√			
Jumlah			2036	4 siswa	20 siswa	3 siswa	1 siswa	-
Rata-rata			72,71					
Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar			≥ 70					
Jumlah siswa tuntas ≥ 70			85,71%	24 siswa				
Jumlah siswa tidak tuntas ≤ 70			14,29%	4 siswa				

Keterangan :

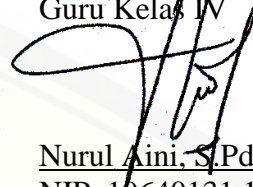
- SB : Sangat Baik
 B : Baik
 S/C : Sedang/Cukup
 K : Kurang
 SK : Sangat Kurang

- Siswa dengan predikat hasil belajar sangat baik (SB) = 4 siswa
 $(\frac{4}{28} \times 100\% = 14,28 \%)$
- Siswa dengan predikat hasil belajar baik (B) = 20 siswa
 $(\frac{20}{28} \times 100\% = 71,42 \%)$
- Siswa dengan predikat hasil belajar cukup (C) = 3 siswa
 $(\frac{3}{28} \times 100\% = 10,71 \%)$
- Siswa dengan predikat hasil belajar kurang (K) = 1 siswa
 $(\frac{1}{28} \times 100\% = 3,57 \%)$

Jember, 10 April 2015

Mengetahui

Guru Kelas IV



Nurul Aini, S.Pd

NIP. 19640131 198703 2 007

➤ Kriteria Hasil Belajar

Rentangan Skor	Kategori Hasil Belajar
80 – 100	Sangat Baik
70 – 79	Baik
60 - 69	Sedang/Cukup
40 – 59	Kurang
0 - 39	Sangat kurang

Sumber : Masyhud (2013:65)

Skor hasil belajar secara klasikal menggunakan rumus

$$\begin{aligned} P &= \frac{n}{N} \times 100 \\ &= \frac{2036}{2800} \times 100 \\ &= 72,71 \text{ (kategori baik)} \end{aligned}$$

Keterangan:

P = skor pencapaian hasil belajar siswa

n = jumlah skor hasil belajar yang diperoleh siswa

N = jumlah skor maksimal hasil belajar siswa

LAMPIRAN C3. DAFTAR NILAI SIKLUS II

**Daftar Nilai Tes Hasil Belajar PKn Pokok Bahasan Globalisasi
Tahap Siklus II
Siswa Kelas IV SDN Jatisari 01 Jember
Tahun Pelajaran 2014/2015**

No.	Nama	KKM	Nilai	Kriteria				
				SB	B	C	K	SK
1	Diana Putriningsih	70	80	√				
2	Syahroni Irawan	70	78		√			
3	Agung Prayoga	70	81					
4	Amalia Dinda Agustin	70	78		√			
5	Ardis Diana Zakia	70	94	√				
6	Arina Fatmawati	70	82	√				
7	Fatul Hasanah	70	78		√			
8	Gita Ayu Wulandari	70	77		√			
9	Haidar Muayyat Biaunillah	70	78		√			
10	Hikmatul Hasanah	70	82	√				
11	Iqbal Hamdani	70	92	√				
12	Izza Afkarina	70	85	√				
13	Khusnul Khotimah	70	86	√				
14	Linda Wati Afifah	70	78		√			
15	Maulana Alfarisi	70	85	√				
16	Mohamad Rizki Haironi	70	88	√				
17	Mohamad Ruksi Wildani	70	78		√			
18	Muhammad Imron Afadani	70	78		√			
19	Moch Nur Samsul Hadi	70	76		√			

No.	Nama	KKM	Nilai	Kriteria				
				SB	B	C	K	SK
20	Muhammad Yusuf Prasetyo	70	78		√			
21	Nurul Widayanti	70	92	√				
22	Siti Faiqotul Himmah	70	94	√				
23	Siti Maisaroh	70	78		√			
24	Ahmad Rifki Dwi Fandi	70	87	√				
25	Maimun Haris	70	78		√			
26	Zaenal Fakhri	70	70		√			
27	Anis Yoga	70	72		√			
28	Siti Nur Aini	70	80	√				
Jumlah			2283	13 orang	15 orang	-	-	-
Rata-rata			81,53					
Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar			≥ 70					
Jumlah siswa tuntas ≥ 70			100 %	27 siswa				
Jumlah siswa tidak tuntas ≤ 70			-	-				


Keterangan :

SB : Sangat Baik
 B : Baik
 S/C : Sedang/Cukup
 K : Kurang
 SK : Sangat Kurang

- Siswa dengan predikat hasil belajar sangat baik (SB) = 13 siswa
 $(\frac{13}{28} \times 100\% = 46,42 \%)$
- Siswa dengan predikat hasil belajar baik (B) = 15 siswa
 $(\frac{15}{28} \times 100\% = 53,57 \%)$

Jember, 17 April 2015

Mengetahui
Guru Kelas IV



Nurul Anni, S.Pd
NIP. 19640131 198703 2 007

➤ Kriteria Hasil Belajar

Rentangan Skor	Kategori Hasil Belajar
80 – 100	Sangat Baik
70 – 79	Baik
60 - 69	Sedang/Cukup
40 – 59	Kurang
0 - 39	Sangat kurang

Sumber : Masyhud (2013:65)

Skor hasil belajar secara klasikal menggunakan rumus

$$\begin{aligned} P &= \frac{n}{N} \times 100 \\ &= \frac{2283}{2800} \times 100 \\ &= 81,53 \text{ (kategori sangat baik)} \end{aligned}$$

Keterangan:

P = skor pencapaian hasil belajar siswa

n = jumlah skor hasil belajar yang diperoleh siswa

N = jumlah skor maksimal hasil belajar siswa

LAMPIRAN D. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA**D.1 Pedoman Wawancara****Sebelum penelitian**

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Model atau metode yang biasa digunakan dalam pembelajaran.	Guru Kelas IV SDN Jatisari 01 Jember
2.	Aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung sebelum diadakan penelitian.	Guru Kelas IV SDN Jatisari 01 Jember
3.	Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn.	Siswa kelas IV SDN Jatisari 01 Jember
4.	Masalah-masalah yang timbul saat pembelajaran PKn.	Siswa Kelas IV SDN Jatisari 01 Jember

Sesudah penelitian

No	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Tanggapan guru mengenai penerapan model pembelajaran <i>Quantum Learning</i> pada pembelajaran PKn.	Guru kelas IV SDN Jatisari 01 Jember
2.	Tanggapan guru mengenai penerapan model <i>Quantum Learning</i> pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pembelajaran PKn.	Guru kelas IV SDN Jatisari 01 Jember
3.	Tanggapan guru mengenai kekurangan dan kelebihan model pembelajaran <i>Quantum Learning</i> pada pembelajaran PKn	Guru kelas IV SDN Jatisari 01 Jember
4.	Tanggapan siswa mengenai kegiatan pembelajaran PKn setelah diterapkan model <i>Quantum Learning</i> .	Siswa kelas IV SDN Jatisari 01 Jember
5.	Tanggapan siswa mengenai kegiatan pembelajaran PKn setelah diterapkan model <i>Quantum Learning</i> .	Siswa kelas IV SDN Jatisari 01 Jember

D.2 Pedoman Observasi**Sebelum penelitian**

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dalam kelas	Guru Kelas IV SDN Jatisari 01 Jember

Sesudah penelitian

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data		
	Aktivitas guru (peneliti) dalam proses pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi.			
		Tahap pembelajaran	Keterlaksanaan	
			Ya	Tidak
1.	Guru menumbuhkan minat belajar siswa dengan motivasi dalam pembelajaran untuk bersemangat melaksanakan aktivitas belajar dengan prinsip “AMBAK”	Tumbuhkan		
	Guru memutar video apersepsi sesuai dengan materi dan mengajukan pertanyaan pembuka untuk membawa siswa menuju materi	Alami		
	Guru membimbing siswa untuk mengamati gambar-gambar dan mencatat hal-hal yang penting	Namai		Peneliti sebagai guru model
	Guru membimbing siswa untuk melakukan diskusi dan presentasi	Demonstrasi		
	Guru membimbing siswa dalam mengulang materi yang sudah diperoleh siswa dari kegiatan pembelajaran siswa	Ulangi		
	Guru membimbing kelas untuk merayakan keberhasilan belajar dengan memberikan reward pada kelompok siswa yang mengerjakan tugas dengan baik dan benar	Rayakan		
2.	Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran PKn pokok bahasan globalisasi.		Guru kelas IV dan teman sejawat	

D.3 Pedoman Tes

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Hasil tes akhir siklus siswa setelah penerapan model pembelajaran <i>Quantum Learning</i> .	Nilai mata pelajaran PKn siswa kelas IV SDN Jatisari 01 Jember

D.4 Pedoman Dokumentasi

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Daftar nama siswa kelas IV SDN Jatisari 01 Jember.	Dokumentasi
2.	Daftar nilai siswa pada pembelajaran PKn Kelas IV SDN Jatisari 01 Jember.	Dokumentasi
3.	Foto kegiatan penelitian.	Dokumentasi

LAMPIRAN E. HASIL WAWANCARA**Lampiran E.1 Lembar Wawancara untuk Guru Sebelum Adanya Tindakan**

Tujuan : untuk mengetahui sejauh mana guru memberikan bimbingan pada siswa dalam proses pembelajaran, mengetahui metode yang digunakan guru serta aktivitas guru selama pembelajaran.

Bentuk : Wawancara bebas

Narasumber : Guru kelas IV SDN Jatisari 01 Jember

Nama Guru : Nurul Aini, S.Pd

NIP : 19640131 198703 2 007

1. Metode pembelajaran apa yang biasa Ibu gunakan?

Jawaban : saya biasanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan, baik secara individu maupun kelompok

2. Bagaimana aktivitas belajar siswa selama penerapan model pembelajaran yang Ibu gunakan?

Jawaban : aktivitas siswa sebagian masih kurang aktif

3. Bagaimana hasil belajar yang dicapai oleh siswa kelas IV SDN Jatisari 01 Jember?

Jawaban : hasil belajar siswa masih banyak yang nilainya dibawah KKM, yaitu 8 siswa yang tuntas dan 20 siswa yang belum tuntas

4. Kendala apa saja yang Ibu temui selama proses pembelajaran?

Jawaban : kurang memadainya alat peraga/media yang dapat mendukung pembelajaran pada materi-materi tertentu dan ada beberapa siswa yang ramai dengan temannya saat guru menjelaskan materi di depan kelas.

Kesimpulan: berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa guru dalam kegiatan pembelajaran biasanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Penerapan metode tersebut aktivitas sebagian siswa masih kurang aktif dan hasil belajar dari 28 siswa yang tidak tuntas berjumlah 20 siswa.

Jember, 07 Januari 2015
Pewawancara,

Noviantika Yuanis
110210204095



Lampiran E.2 Lembar Wawancara untuk Siswa Sebelum diterapkan Model Quantum Learning

Tujuan : untuk mengetahui metode pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru serta mengetahui kesulitan siswa dalam pokok bahasan globalisasi.

Bentuk : Wawancara bebas

Narasumber : Perwakilan 3 siswa kelas IV SDN Jatisari 01 Jember

1. Nama siswa : Siti Faiqotul Himmah

No. Absen : 24

1. Bagaimana cara guru menjelaskan materi pada siswa dalam proses pembelajaran PKn?

Jawaban : Ibu guru biasanya menjelaskan materi di depan kelas, memberikan pertanyaan, menuliskan materi di papan tulis dan diberi tugas.

2. Apa kesulitan yang Anda alami dalam proses pembelajaran PKn?

Jawaban : memahami penjelasan dari Bu guru untuk diingat

3. Apakah Anda senang atau tidak selama proses pembelajaran PKn?

Jawaban : senang namun terkadang bosan, karena belajar yang begitu-begitu saja dan suasana kelas yang kurang nyaman.

2. Nama siswa : Ardis Daiana Zakia

No. Absen : 05

1. Bagaimana cara guru menjelaskan materi pada siswa dalam proses pembelajaran PKn?

Jawaban: Bu guru biasanya menjelaskan materi di depan kelas, diberikan pertanyaan, menyuruh merangkum tulisan yang ada di papan tulis dan menyuruh mengerjakan LKS.

2. Apa kesulitan yang Anda alami dalam proses pembelajaran PKn?

Jawaban: hafalan materi pembelajaran

3. Apakah Anda senang atau tidak selama proses pembelajaran PKn?

Jawaban: senang tapi kadang juga bosan, karena belajar yang begitu-begitu saja.

3. Nama siswa : Haidar Muayyat B

No. Absen : 10

1. Bagaimana cara guru menjelaskan materi pada siswa dalam proses pembelajaran PKn?

Jawaban: Bu guru biasanya menjelaskan dan menuliskannya di papan tulis memberikan pertanyaan, menyuruh menyalin tulisan di papan tulis dan menyuruh mengerjakan soal-soal di buku.

2. Apa kesulitan yang Anda alami dalam proses pembelajaran PKn?

Jawaban: mengingat materi yang sudah dijelaskan Bu guru

3. Apakah Anda senang atau tidak selama proses pembelajaran PKn?

Jawaban: kadang senang kadang tidak

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan mengajar guru masih kurang maksimal, karena siswa masih belum memahami materi yang telah di jelaskan. Siswa juga sering merasa bosan ketika belajar di dalam kelas, karena kegiatan belajar cenderung monoton.

Jember, 07 Januari 2015
Pewawancara,

Noviantika Yuanis

110210204095

E.3 Hasil Wawancara Setelah Siklus dengan Guru

Tujuan : untuk mengetahui tanggapan guru tentang penerapan model *Quantum Learning* dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Jatisari 01 pokok bahasan globalisasi dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa

Bentuk : wawancara bebas

Nama Guru : Nurul Aini, S.Pd.

1. Bagaimana pendapat Ibu mengenai penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* pada mata pelajaran PKn pokok bahasan Globalisasi?

Jawaban : Siswa tampak lebih antusias dalam kegiatan belajar dan sebagian besar siswa selalu memperhatikan penjelasan guru.

2. Apakah menurut Ibu model pembelajaran *Quantum Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

Jawaban : Dapat karena penjelasan guru tentang materi globalisasi pada siswa tidak hanya diberikan dengan metode ceramah saja, namun siswa juga dapat menganalisis masalah melalui diskusi

3. Apakah menurut Ibu kekurangan dari penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* pada pembelajaran PKn?

Jawaban : Membutuhkan persiapan dan perencanaan yang matang disamping waktu yang diperlukan juga cukup panjang, membutuhkan fasilitas, peralatan dan biaya yang tidak sedikit.

4. Apakah menurut Ibu kelebihan dari penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* dalam pembelajaran PKn?

Jawaban : Model *Quantum Learning* lebih melibatkan siswa, proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Kesimpulan:

Penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* membuat siswa lebih antusias dan siswa lebih mudah memahami materi karena kegiatan belajar mengajar melibatkan siswa sehingga siswa lebih aktif dan hasil belajar siswa menjadi meningkat

Jember, 17 April 2015
Pewawancara,

Noviantika Yuanis
110210204095



E.4 Hasil Wawancara Pra Siklus dengan Siswa

Tujuan : untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran PKn yang dilakukan guru (peneliti) dan kesulitan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran PKn berlangsung.

Bentuk : wawancara bebas

Responden : siswa kelas IV SDN Jatisari 01 Jember

1. Nama Siswa : Iqbal Hamdani

Nomor absen : 11

1. Apakah anda merasa senang saat pembelajaran PKn sedang berlangsung?
Kurang senang
2. Bagaimana cara guru menyampaikan materi pelajaran PKn saat dikelas?
Guru menjelaskannya kurang jelas, lalu diberi tugas
3. Apakah ada kesulitan yang Anda hadapi dalam pembelajaran PKn? Jika ada coba sebutkan! Ada, menyebutkan dampak globalisasi dalam kehidupan selain yang disebutkan guru

2. Nama Siswa : Khusnul Khotimah

Nomor absen : 13

1. Apakah anda merasa senang saat pembelajaran PKn sedang berlangsung?
Sangat senang
2. Bagaimana cara guru menyampaikan materi pelajaran PKn saat dikelas?
Guru menjelaskan tentang globalisasi dan bermain tebak-tebakan
3. Apakah ada kesulitan yang Anda hadapi dalam pembelajaran PKn? Jika ada coba sebutkan! Ada, memecahkan soal cerita

3. Nama Siswa : Ahmad Rifki Dwi Fandi

Nomor absen : 24

1. Apakah anda merasa senang saat pembelajaran PKn sedang berlangsung?
Tidak suka
2. Bagaimana cara guru menyampaikan materi pelajaran PKn saat dikelas?
Guru menjelaskan di depan kelas
3. Apakah ada kesulitan yang Anda hadapi dalam pembelajaran PKn? Jika ada coba sebutkan!Ada, materi yang dijelaskan banyak sekali sehingga membosankan

Kesimpulan:

Tidak semua siswa menyukai pelajaran PKn, karena menurut sebagian siswa materi yang banyak membuat siswa bosan untuk mengafal dan memahaminya. Guru harus memiliki cara khusus agar siswa tidak merasa bosan ketika menerima pelajaran.

Jember, 17 April 2015
Pewawancara,

Noviantika Yuanis
110210204095

LAMPIRAN F1. PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN

Lampiran F. Pedoman Observasi Aktivitas Guru Siklus 1

No.	Tahap pembelajaran	Hal yang diobservasi	Keterlaksanaan	
			Ya	Tidak
1.	Tumbuhkan	Guru menumbuhkan minat belajar siswa dengan motivasi dalam pembelajaran		
2.	Alami	Guru memutar video pembuka dan mengajukan pertanyaan untuk memfokuskan materi		
3.	Namai	Guru membimbing siswa untuk mengamati gambar dan mencatat hal-hal yang penting		
4.	Demonstrasikan	Guru membimbing siswa untuk melakukan diskusi dan presentasi		
5.	Ulangi	Guru membimbing siswa dalam mengulang materi yang sudah didapat dari kegiatan pembelajaran		
6.	Rayakan	Guru membimbing kelas untuk merayakan keberhasilan belajar serta memberikan reward pada siswa yang mengerjakan tugas dengan baik dan benar		

Jember,2015

Observer

(.....)

LAMPIRAN F2. HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN

Lampiran . Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1 Pertemuan 1

No.	Tahap pembelajaran	Hal yang diobservasi	Keterlaksanaan	
			Ya	Tidak
1	Tumbuhkan	Guru menumbuhkan minat belajar siswa dengan motivasi dalam pembelajaran	√	
2	Alami	Guru memutar video pembuka dan mengajukan pertanyaan untuk memfokuskan materi	√	
3	Namai	Guru membimbing siswa untuk mengamati gambar dan mencatat hal-hal yang penting	√	
4	Demonstrasikan	Guru membimbing siswa untuk melakukan diskusi dan presentasi	√	
5	Ulangi	Guru membimbing siswa dalam mengulang materi yang sudah didapat dari kegiatan pembelajaran	√	
6	Rayakan	Guru membimbing kelas untuk merayakan keberhasilan belajar serta memberikan reward pada siswa yang mengerjakan tugas dengan baik dan benar	√	

Jember, 07 April 2015
Observer

Pramita Dian Anggraini

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1 Pertemuan 1

No.	Tahap pembelajaran	Hal yang diobservasi	Keterlaksanaan	
			Ya	Tidak
1.	Tumbuhkan	Guru menumbuhkan minat belajar siswa dengan motivasi dalam pembelajaran	√	
2.	Alami	Guru memutar video pembuka dan mengajukan pertanyaan untuk memfokuskan materi	√	
3.	Namai	Guru membimbing siswa untuk mengamati gambar dan mencatat hal-hal yang penting	√	
4.	Demonstrasikan	Guru membimbing siswa untuk melakukan diskusi dan presentasi	√	
5.	Ulangi	Guru membimbing siswa dalam mengulang materi yang sudah didapat dari kegiatan pembelajaran	√	
6.	Rayakan	Guru membimbing kelas untuk merayakan keberhasilan belajar serta memberikan reward pada siswa yang mengerjakan tugas dengan baik dan benar	√	

Jember, 07 April 2015

Observer

Nurul Aini, S. Pd

NIP. 19640131 198703 2 007

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1 Pertemuan 2

No.	Tahap pembelajaran	Hal yang diobservasi	Keterlaksanaan	
			Ya	Tidak
1	Tumbuhkan	Guru menumbuhkan minat belajar siswa dengan motivasi dalam pembelajaran	√	
2	Alami	Guru memutar video pembuka dan mengajukan pertanyaan untuk memfokuskan materi	√	
3	Namai	Guru membimbing siswa untuk mengamati gambar dan mencatat hal-hal yang penting	√	
4	Demonstrasikan	Guru membimbing siswa untuk melakukan diskusi dan presentasi	√	
5	Ulangi	Guru membimbing siswa dalam mengulang materi yang sudah didapat dari kegiatan pembelajaran	√	
6	Rayakan	Guru membimbing kelas untuk merayakan keberhasilan belajar serta memberikan reward pada siswa yang mengerjakan tugas dengan baik dan benar	√	

Jember, 08 April 2015
Observer

Ika Lailatul Romadhoni

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 2 Pertemuan 1

No.	Tahap pembelajaran	Hal yang diobservasi	Keterlaksanaan	
			Ya	Tidak
1	Tumbuhkan	Guru menumbuhkan minat belajar siswa dengan motivasi dalam pembelajaran	√	
2	Alami	Guru memutar video pembuka dan mengajukan pertanyaan untuk memfokuskan materi	√	
3	Namai	Guru membimbing siswa untuk mengamati gambar dan mencatat hal-hal yang penting	√	
4	Demonstrasikan	Guru membimbing siswa untuk melakukan diskusi dan presentasi	√	
5	Ulangi	Guru membimbing siswa dalam mengulang materi yang sudah didapat dari kegiatan pembelajaran	√	
6	Rayakan	Guru membimbing kelas untuk merayakan keberhasilan belajar serta memberikan reward pada siswa yang mengerjakan tugas dengan baik dan benar	√	

Jember, 13 April 2015
Observer

Pramita Dian Anggraini

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 2 Pertemuan 1

No.	Tahap pembelajaran	Hal yang diobservasi	Keterlaksanaan	
			Ya	Tidak
1	Tumbuhkan	Guru menumbuhkan minat belajar siswa dengan motivasi dalam pembelajaran	√	
2	Alami	Guru memutar video pembuka dan mengajukan pertanyaan untuk memfokuskan materi	√	
3	Namai	Guru membimbing siswa untuk mengamati gambar dan mencatat hal-hal yang penting	√	
4	Demonstrasikan	Guru membimbing siswa untuk melakukan diskusi dan presentasi	√	
5	Ulangi	Guru membimbing siswa dalam mengulang materi yang sudah didapat dari kegiatan pembelajaran	√	
6	Rayakan	Guru membimbing kelas untuk merayakan keberhasilan belajar serta memberikan reward pada siswa yang mengerjakan tugas dengan baik dan benar	√	

Jember, 13 April 2015
Observer

Lutfiana Indah

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 2 Pertemuan 2

No.	Tahap pembelajaran	Hal yang diobservasi	Keterlaksanaan	
			Ya	Tidak
1	Tumbuhkan	Guru menumbuhkan minat belajar siswa dengan motivasi dalam pembelajaran	√	
2	Alami	Guru memutar video pembuka dan mengajukan pertanyaan untuk memfokuskan materi	√	
3	Namai	Guru membimbing siswa untuk mengamati gambar dan mencatat hal-hal yang penting	√	
4	Demonstrasikan	Guru membimbing siswa untuk melakukan diskusi dan presentasi	√	
5	Ulangi	Guru membimbing siswa dalam mengulang materi yang sudah didapat dari kegiatan pembelajaran	√	
6	Rayakan	Guru membimbing kelas untuk merayakan keberhasilan belajar serta memberikan reward pada siswa yang mengerjakan tugas dengan baik dan benar	√	

Jember, 14 April 2015
Observer

Lutfiana Indah

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 2 Pertemuan 2

No.	Tahap pembelajaran	Hal yang diobservasi	Keterlaksanaan	
			Ya	Tidak
1	Tumbuhkan	Guru menumbuhkan minat belajar siswa dengan motivasi dalam pembelajaran	√	
2	Alami	Guru memutar video pembuka dan mengajukan pertanyaan untuk memfokuskan materi	√	
3	Namai	Guru membimbing siswa untuk mengamati gambar dan mencatat hal-hal yang penting	√	
4	Demonstrasikan	Guru membimbing siswa untuk melakukan diskusi dan presentasi	√	
5	Ulangi	Guru membimbing siswa dalam mengulang materi yang sudah didapat dari kegiatan pembelajaran	√	
6	Rayakan	Guru membimbing kelas untuk merayakan keberhasilan belajar serta memberikan reward pada siswa yang mengerjakan tugas dengan baik dan benar	√	

Jember, 14 April 2015
Observer

Ika Lailatul Romadhoni

LAMPIRAN G1. REKAPITULASI HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR PRASIKLUS

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati																		Jumlah	Ketercapaian	Kriteria
		Mendengarkan penjelasan guru			Memperhatikan gambar/video			Berani bertanya, menjawab pertanyaan atau mengajukan Pendapat dan diskusi			Mengerjakan tugas			Melaksanakan presentasi			Berminat (bersemangat dan bergembira)					
		0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2						
1	Diana Putriningsih			2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	4	$\frac{4}{12} \times 100 = 33,33$	SKA
2	Syahroni Irawan	1			1			0			1			0			0			3	$\frac{3}{12} \times 100 = 25$	SKA
3	Agung Prayoga			2	1			1			0			1			1			6	$\frac{6}{12} \times 100 = 50$	KA
4	Amalia Dinda A.	1				2		1			1			1			1			7	$\frac{7}{12} \times 100 = 58,33$	KA
5	Ardis Diana Zakia			2		2		2			2			2			2			12	$\frac{12}{12} \times 100 = 100$	SA
6	Arina Fatmawati			2		2		1			1			1			1			8	$\frac{8}{12} \times 100 = 66,66$	CA
7	Fatul Hasanah	1			1				2		2			2			2			10	$\frac{10}{12} \times 100 = 83,33$	SA
8	Gita Ayu W.	0			0			0			0			1			0			1	$\frac{1}{12} \times 100 = 8,33$	SKA
9	Haidar Muayyat B.	1			1			1				2		1			2			8	$\frac{8}{12} \times 100 = 66,66$	CA
10	Hikmatul Hasanah	0			1				2		1			1			0			5	$\frac{5}{12} \times 100 = 41,66$	KA
11	Iqbal Hamdani	1			1				2		1				2		1			8	$\frac{8}{12} \times 100 = 66,66$	CA
12	Izza Afkarina			2		2		1			1				2		1			9	$\frac{9}{12} \times 100 = 75$	CA
13	Khusnul Khotimah			2		2		2			2			2			2			12	$\frac{12}{12} \times 100 = 100$	SA
14	Linda Wati Afifah			2		1		1			0			1			0			5	$\frac{5}{12} \times 100 = 41,66$	KA

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati																		Jumlah	Ketercapaian	Kriteria
		Mendengarkan penjelasan guru			Memperhatikan gambar/video			Berani bertanya, menjawab pertanyaan atau mengajukan Pendapat dan diskusi			Mengerjakan tugas			Melaksanakan presentasi			Berminat (bersemangat dan bergembira)					
		0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2			
15	Maulana Alfarisi	0			1			0			0			0			0			1	$\frac{1}{12} \times 100 = 8,33$	SKA
16	Mohamad Rizki H.			2	1					2		1			1			0		7	$\frac{7}{12} \times 100 = 58,33$	KA
17	Mohamad Ruksi W.		1		1					0					1			0		3	$\frac{3}{12} \times 100 = 25$	SKA
18	Muh. Imron A.		1				2		1			1			1			0		6	$\frac{6}{12} \times 100 = 50$	KA
19	Moch Nur Samsul H.	0				1				2		1			1			1		6	$\frac{6}{12} \times 100 = 50$	KA
20	M. Yusuf Prasetyo			2		2			1				2		1				2	10	$\frac{10}{12} \times 100 = 83,33$	SA
21	Nurul Widayanti			2		2			1				2		1			1		9	$\frac{9}{12} \times 100 = 75$	A
22	Siti Faiqotul H.			2		2				2			2			2			2	12	$\frac{12}{12} \times 100 = 100$	SA
23	Siti Maisaroh			2		1			1				2		1			1		8	$\frac{8}{12} \times 100 = 66,66$	CA
24	Ahmad Rifki Dwi F.		1			1				2		1				2			2	9	$\frac{9}{12} \times 100 = 75$	A
25	Maimun Haris			2		1			0			1			0			1		5	$\frac{5}{12} \times 100 = 41,66$	KA
26	Zaenal Fakhri	0				1			0						1			1		3	$\frac{3}{12} \times 100 = 25$	SKA
27	Anis Roga	0				1			1			1			0			1		4	$\frac{4}{12} \times 100 = 33,33$	SKA
28	Nur Aini			2		2			1			1			1			1		8	$\frac{8}{12} \times 100 = 66,66$	CA
Jumlah skor tercapai (A)		36			33			28			30			30			26			183		
Jumlah skor maksimum		2x28 = 56			2x28 = 56			2x28 = 56			2x28 = 56			2x28 = 56			2x28 = 56			336		

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati												Jumlah	Ketercapaian	Kriteria						
		Mendengarkan penjelasan guru			Memperhatikan gambar/video			Berani bertanya, menjawab pertanyaan atau mengajukan Pendapat dan diskusi			Mengerjakan tugas						Melaksanakan presentasi			Berminat (bersemangat dan bergembira)		
		0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2				0	1	2			
(N)																						
Skor aktivitas belajar (P)		64			58,9			50			53,57			53,57			46			54,5		
Kriteria		CA			CA			CA			CA			CA			CA			CA		

$$\text{Ketercapaian} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal (12)}} \times 100$$

Keterangan:

SA = Sangat Aktif

A = Aktif

CA = Cukup Aktif

KA = Kurang Aktif

SKA = Sangat Kurang Aktif

Observer I,

Noviantika Yuanis
NIM 110210204095

Jember, 07 Januari 2015

Observer II,

Ika Lailatul Romadhoni
NIM 110210204004

Keterangan skor pada aspek yang diamati:

No.	Aspek yang diamati	Skor	Indikator
1.	Mendengarkan penjelasan guru	2	Siswa selalu mendengarkan penjelasan guru
		1	Siswa kadang-kadang mendengarkan penjelasan guru
		0	Siswa tidak pernah mendengarkan penjelasan guru
2.	Memperhatikan gambar/video dan media pembelajaran	2	Siswa selalu memperhatikan gambar/video dan media pembelajaran
		1	Siswa kadang-kadang memperhatikan gambar/video dan media pembelajaran
		0	Siswa tidak pernah memperhatikan gambar/video dan media pembelajaran
3.	Berani bertanya, menjawab pertanyaan atau mengajukan Pendapat dan diskusi	2	Siswa bertanya, menjawab pertanyaan guru lebih dari 2 kali dan berdiskusi
		1	Siswa bertanya, menjawab pertanyaan guru 1 kali dan kadang-kadang berdiskusi
		0	Siswa tidak pernah bertanya, menjawab pertanyaan guru dan berdiskusi
4.	Mengerjakan tugas	2	Siswa selalu mengerjakan tugas
		1	Siswa kadang-kadang mengerjakan tugas
		0	Siswa tidak pernah mengerjakan tugas
5.	Melaksanakan presentasi	2	Siswa aktif dalam melakukan presentasi
		1	Siswa kadang-kadang melakukan presentasi
		0	Siswa tidak pernah melakukan presentasi
6.	Berminat (bergembira dan bersemangat)	2	Siswa selalu berminat (bergembira dan bersemangat) pada saat pembelajaran
		1	Siswa kadang-kadang berminat (bergembira dan bersemangat) pada saat pembelajaran
		0	Siswa tidak berminat (bergembira dan bersemangat) pada saat pembelajaran

Analisis data aktivitas belajar siswa pra siklus

1) Penilaian masing-masing indikator aktivitas belajar

a. **Mendengarkan penjelasan guru**

$$P = \frac{A}{N} \times 100$$

$$P = \frac{36}{56} \times 100 = 64 \text{ (kategori aktif)}$$

2) Penilaian aktitas belajar secara klasikal

Kriteria Aktivitas Belajar

Skor keaktifan	Kategori keaktifan
81-100	Sangat Aktif
61-80	Aktif
41-60	Cukup Aktif
21-40	Kurang Aktif
0-20	Sangat Kurang Aktif

Sumber: Masyhud (2013:68)

b. **Memperhatikan gambar/video dan media pembelajaran**

$$P = \frac{A}{N} \times 100$$

$$P = \frac{33}{56} \times 100 = 58,9 \text{ (kategori cukup aktif)}$$

c. **Berani bertanya, menjawab pertanyaan atau mengajukan Pendapat dan diskusi**

$$P = \frac{A}{N} \times 100$$

$$P = \frac{28}{56} \times 100 = 50 \text{ (kategori cukup aktif)}$$

d. **Mengerjakan tugas**

$$P = \frac{A}{N} \times 100$$

$$P = \frac{30}{56} \times 100 = 53,57 \text{ (kategori cukup aktif)}$$

e. **Melaksanakan presentasi**

$$P = \frac{A}{N} \times 100$$

$$P = \frac{30}{56} \times 100 = 53,57 \text{ (kategori cukup aktif)}$$

f. **Berminat (bersemangat dan bergembira)**

$$P = \frac{A}{N} \times 100$$

$$P = \frac{26}{56} \times 100 = 46 \text{ (kategori cukup aktif)}$$

Skor rata-rata aktivitas belajar 28 siswa menggunakan rumus:

$$P = \frac{A}{N} \times 100$$

$$= \frac{183}{336} \times 100$$

$$= 54,5 \text{ (kategori cukup aktif)}$$

Keterangan:

P = skor aktivitas belajar siswa

A = jumlah skor indikator aktivitas belajar yang didapat siswa

N = jumlah skor maksimum indikator aktivitas belajar siswa

LAMPIRAN G2. REKAPITULASI HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SIKLUS I

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati																		Jumlah	Ketercapaian	Kriteria
		Mendengarkan penjelasan guru			Memperhatikan gambar/video			Berani bertanya, menjawab pertanyaan atau mengajukan Pendapat dan diskusi			Mengerjakan tugas			Melaksanakan presentasi			Berminat (bersemangat dan bergembira)					
		0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2			
1	Diana Putriningsih			2		1			1			1			1				2	8	$\frac{8}{12} \times 100 = 66,67$	A
2	Syahroni Irawan		1			1			0			1			0				1	4	$\frac{4}{12} \times 100 = 33,33$	KA
3	Agung Prayoga			2		2			2			1			1				2	10	$\frac{10}{12} \times 100 = 83,33$	SA
4	Amalia Dinda Agustin			2		2	0					1			2				1	8	$\frac{8}{12} \times 100 = 66,67$	A
5	Ardis Diana Zakia			2		2			2			2			2				2	12	$\frac{12}{12} \times 100 = 100$	SA
6	Arina Fatmawati			2		2			1						2				1	10	$\frac{10}{12} \times 100 = 83,33$	SA
7	Fatul Hasanah			2		2			1						2				1	10	$\frac{10}{12} \times 100 = 83,33$	SA
8	Gita Ayu Wulandari		1			2	0					1			0				1	5	$\frac{5}{12} \times 100 = 41,67$	CA
9	Haidar Muayyat B.		1			2			1			1			1				1	7	$\frac{7}{12} \times 100 = 58,33$	CA
10	Hikmatul Hasanah			2		2			1			2			1				2	10	$\frac{10}{12} \times 100 = 83,33$	SA

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati															Jumlah	Ketercapaian	Kriteria			
		Mendengarkan penjelasan guru			Memperhatikan gambar/video			Berani bertanya, menjawab pertanyaan atau mengajukan Pendapat dan diskusi			Mengerjakan tugas			Melaksanakan presentasi						Berminat (bersemangat dan bergembira)		
		0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2				0	1	2
11	Iqbal Hamdani			2			2			2			2			2			1	11	$\frac{11}{12} \times 100 = 91,67$	SA
12	Izza Afkarina			2			2			1			1			2			2	10	$\frac{10}{12} \times 100 = 83,33$	SA
13	Khusnul Khotimah			2			2			2			2			2			2	12	$\frac{12}{12} \times 100 = 100$	SA
14	Linda Wati Afifah		1				2			1			1			1			1	7	$\frac{7}{12} \times 100 = 58,33$	CA
15	Maulana Alfarisi		1			1				1			1			1			1	6	$\frac{6}{12} \times 100 = 50$	CA
16	Mohamad Rizki H.		1			1				2			1			2			2	9	$\frac{9}{12} \times 100 = 75$	A
17	Mohamad Ruksi W.		1			1				1			1			1			2	7	$\frac{7}{12} \times 100 = 58,33$	CA
18	Muhammad Imron A.		1			1				1			1			2			1	7	$\frac{7}{12} \times 100 = 58,33$	CA
19	Moch Nur Samsul H.			2			2			2			1			2			2	11	$\frac{11}{12} \times 100 = 91,67$	SA
20	Muhammad Yusuf .P.		1				2			2			2			2			2	11	$\frac{11}{12} \times 100 = 91,67$	SA

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati																		Jumlah	Ketercapaian	Kriteria
		Mendengarkan penjelasan guru			Memperhatikan gambar/video			Berani bertanya, menjawab pertanyaan atau mengajukan Pendapat dan diskusi			Mengerjakan tugas			Melaksanakan presentasi			Berminat (bersemangat dan bergembira)					
		0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2			
21	Nurul Widayanti			2			2			1			1			1			1	8	$\frac{8}{12} \times 100 = 66,67$	A
22	Siti Faiqotul Himmah			2			2			2			2			2			2	12	$\frac{12}{12} \times 100 = 100$	SA
23	Siti Maisaroh			2			2			1			1			1			2	9	$\frac{9}{12} \times 100 = 75$	A
24	Ahmad Rifki Dwi F.		1				2			2			1			1			1	8	$\frac{8}{12} \times 100 = 66,67$	A
25	Maimun Haris		1			1				1			1			1			1	6	$\frac{6}{12} \times 100 = 50$	CA
26	Zaenal Fakhri		1			1				1		0				1			1	5	$\frac{5}{12} \times 100 = 41,67$	CA
27	Anis Roga		1			1				1			1			1			1	6	$\frac{6}{12} \times 100 = 50$	CA
28	Nur Aini			2			2			1			1			1			2	9	$\frac{9}{12} \times 100 = 75$	A
Jumlah skor tercapai (A)		43			47			34			35			36			43			238		
Jumlah skor maksimum (N)		56			56			56			56			56			56			336		
Skor aktivitas belajar (P)		76,78			83,92			60,71			62,5			64,28			76,78			70,83		

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati															Jumlah	Ketercapaian	Kriteria		
		Mendengarkan penjelasan guru			Memperhatikan gambar/video			Berani bertanya, menjawab pertanyaan atau mengajukan Pendapat dan diskusi			Mengerjakan tugas			Melaksanakan presentasi						Berminat (bersemangat dan bergembira)	
		0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	A	
Kriteria		A			SA			CA			A			A			A				

$$\text{Ketercapaian} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal (12)}} \times 100$$

Keterangan:

- SA = Sangat Aktif
- A = Aktif
- CA = Cukup Aktif
- KA = Kurang Aktif
- SKA = Sangat Kurang Aktif

Observer I,

Jember, 06 April 2015
Observer II,

Pramita Dian Anggraini
NIM 110210204004

Ika Lailatul Romadhoni
NIM 110210204004

Keterangan skor pada aspek yang diamati:

No.	Aspek yang diamati	Skor	Indikator
1.	Mendengarkan penjelasan guru	2	Siswa selalu mendengarkan penjelasan guru
		1	Siswa kadang-kadang mendengarkan penjelasan guru
		0	Siswa tidak pernah mendengarkan penjelasan guru
2.	Memperhatikan gambar/video	2	Siswa selalu memperhatikan gambar/video dan media pembelajaran

No.	Aspek yang diamati	Skor	Indikator
	dan media pembelajaran	1	Siswa kadang-kadang memperhatikan gambar/video dan media pembelajaran
		0	Siswa tidak pernah memperhatikan gambar/video dan media pembelajaran
		2	Siswa bertanya, menjawab pertanyaan guru lebih dari 2 kali dan berdiskusi
3.	Berani bertanya, menjawab pertanyaan atau mengajukan Pendapat dan diskusi	1	Siswa bertanya, menjawab pertanyaan guru 1 kali dan kadang-kadang berdiskusi
		0	Siswa tidak pernah bertanya, menjawab pertanyaan guru dan berdiskusi
		2	Siswa selalu mengerjakan tugas
4.	Mengerjakan tugas	1	Siswa kadang-kadang mengerjakan tugas
		0	Siswa tidak pernah mengerjakan tugas
		2	Siswa aktif dalam melakukan presentasi
5.	Melaksanakan presentasi	1	Siswa kadang-kadang melakukan presentasi
		0	Siswa tidak pernah melakukan presentasi
		2	Siswa selalu berminat (bergembira dan bersemangat) pada saat pembelajaran
6.	Berminat (bergembira dan bersemangat)	1	Siswa kadang-kadang berminat (bergembira dan bersemangat) pada saat pembelajaran
		0	Siswa tidak berminat (bergembira dan bersemangat) pada saat pembelajaran

Analisis data aktivitas belajar siswa pra siklus

2) Penilaian masing-masing indikator aktivitas belajar

a. Mendengarkan penjelasan guru

$$P = \frac{A}{N} \times 100$$

$$P = \frac{43}{56} \times 100 = 76,78 \text{ (kategori aktif)}$$

b. Memperhatikan gambar/video dan media pembelajaran

$$P = \frac{A}{N} \times 100$$

$$P = \frac{47}{56} \times 100 = 83,92 \text{ (kategori sangat aktif)}$$

3) Penilaian aktitas belajar secara klasikal

Kriteria Aktivitas Belajar

Skor keaktifan	Kategori keaktifan
81-100	Sangat Aktif
61-80	Aktif
41-60	Cukup Aktif
21-40	Kurang Aktif
0-20	Sangat Kurang Aktif

Sumber: Masyhud (2013:68)

- c. **Berani bertanya, menjawab pertanyaan atau mengajukan Pendapat dan diskusi**

$$P = \frac{A}{N} \times 100$$

$$P = \frac{34}{56} \times 100 = 60,71 \text{ (kategori aktif)}$$

- d. **Mengerjakan tugas**

$$P = \frac{A}{N} \times 100$$

$$P = \frac{35}{56} \times 100 = 62,5 \text{ (kategori aktif)}$$

- e. **Melaksanakan presentasi**

$$P = \frac{A}{N} \times 100$$

$$P = \frac{36}{56} \times 100 = 64,28 \text{ (kategori aktif)}$$

- f. **Berminat (bersemangat dan bergembira)**

$$P = \frac{A}{N} \times 100$$

$$P = \frac{43}{56} \times 100 = 76,78 \text{ (kategori aktif)}$$

Skor rata-rata aktivitas belajar 28 siswa menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} P &= \frac{A}{N} \times 100 \\ &= \frac{276}{336} \times 100 = 70,83 \text{ (kategori aktif)} \end{aligned}$$

Keterangan:

P = skor aktivitas belajar siswa

A = jumlah skor indikator aktivitas belajar yang didapat siswa

N = jumlah skor maksimum indikator aktivitas belajar siswa

LAMPIRAN G3. REKAPITULASI HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SIKLUS II

No.	Nama Siswa	Aspek yang diamati															Ketercapaian	Kriteria				
		Mendengarkan penjelasan guru			Memperhatikan gambar/video			Berani bertanya, menjawab pertanyaan atau mengajukan Pendapat dan diskusi			Mengerjakan tugas			Melaksanakan presentasi					Berminat (bersemangat dan bergembira)			
		0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	Jumlah		
1	Diana Putriningsih			2			2			2			1			1			2	10	$\frac{10}{12} \times 100 = 83,33$	SA
2	Syahroni Irawan		1			1			1				1			1			1	6	$\frac{6}{12} \times 100 = 50$	CA
3	Agung Prayoga			2			2			2			2			2			2	12	$\frac{12}{12} \times 100 = 100$	SA
4	Amalia Dinda Agustin			2			2			2			1			2			2	11	$\frac{11}{12} \times 100 = 91,67$	SA
5	Ardis Diana Zakia			2			2			2			2			2			2	12	$\frac{12}{12} \times 100 = 100$	SA
6	Arina Fatmawati			2			2			1			2			2			2	11	$\frac{11}{12} \times 100 = 91,67$	SA
7	Fatul Hasanah			2			2			1			2			1			2	10	$\frac{10}{12} \times 100 = 83,33$	SA
8	Gita Ayu Wulandari		1				2			1			1			1			1	7	$\frac{7}{12} \times 100 = 58,33$	CA
9	Haidar Muayyat B.		1				2			1			1			1			2	8	$\frac{8}{12} \times 100 = 66,67$	A
10	Hikmatul Hasanah			2			2			2			2			1			2	11	$\frac{11}{12} \times 100 = 91,67$	SA
11	Iqbal Hamdani			2			2			2			2			2			2	12	$\frac{12}{12} \times 100 = 100$	SA

No.	Nama Siswa	Aspek yang diamati															Ketercapaian	Kriteria				
		Mendengarkan penjelasan guru			Memperhatikan gambar/video			Berani bertanya, menjawab pertanyaan atau mengajukan Pendapat dan diskusi			Mengerjakan tugas			Melaksanakan presentasi					Berminat (bersemangat dan bergembira)			
		0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	Jumlah		
12	Izza Afkarina			2			2			2		1				2			2		11	$\frac{11}{12} \times 100 = 91,67$
13	Khusnul Khotimah			2			2			2			2			2			2	12	$\frac{12}{12} \times 100 = 100$	SA
14	Linda Wati Afifah			2			2		1			1			1				2	9	$\frac{9}{12} \times 100 = 75$	A
15	Maulana Alfarisi	1			1			1			1			1					2	7	$\frac{7}{12} \times 100 = 58,33$	CA
16	Mohamad Rizki H.			2		1				2			2			2			2	11	$\frac{11}{12} \times 100 = 91,67$	SA
17	Mohamad Ruksi W.			2		1				2		1			1				2	9	$\frac{9}{12} \times 100 = 75$	A
18	Muhammad Imron A.	1			1			1			1					2			2	8	$\frac{8}{12} \times 100 = 66,67$	A
19	Moch Nur Samsul H.			2			2			2			2			2			2	12	$\frac{12}{12} \times 100 = 100$	SA
20	Muhammad Yusuf .P.			2			2			2			2			2			2	12	$\frac{12}{12} \times 100 = 100$	SA
21	Nurul Widayanti			2			2		1			1			1				2	9	$\frac{9}{12} \times 100 = 75$	A
22	Siti Faiqotul Himmah			2			2			2			2			2			2	12	$\frac{12}{12} \times 100 = 100$	SA
23	Siti Maisaroh			2			2			2		1			1				2	10	$\frac{10}{12} \times 100 = 83,33$	SA
24	Ahmad Rifki Dwi F.			2			2			2			2			2			2	12	$\frac{12}{12} \times 100 = 100$	SA

No.	Nama Siswa	Aspek yang diamati															Ketercapaian	Kriteria				
		Mendengarkan penjelasan guru			Memperhatikan gambar/video			Berani bertanya, menjawab pertanyaan atau mengajukan Pendapat dan diskusi			Mengerjakan tugas			Melaksanakan presentasi					Berminat (bersemangat dan bergembira)			
		0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	Jumlah		
25	Maimun Haris		1			1			1			1			1				2	7	$\frac{7}{12} \times 100 = 58,33$	CA
26	Zaenal Fakhri		1			1			1			1						1		6	$\frac{6}{12} \times 100 = 50$	CA
27	Anis Roga			1			2		1			1			1				2	8	$\frac{8}{12} \times 100 = 66,67$	A
28	Nur Aini			2			2			2		1				2			2	11	$\frac{11}{12} \times 100 = 91,67$	SA
Jumlah skor tercapai (A)		48			49			44			40			42			53		276			
Jumlah skor maksimum (N)		56			56			56			56			56			56		336			
Skor aktivitas belajar (P)		85,71			87,5			78,57			71,42			75			94,64		82,14			
Kriteria		SA			SA			A			A			A			SA		SA			

Ketercapaian = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal (12)}} \times 100$

Keterangan:

- SA = Sangat Aktif
- A = Aktif
- CA = Cukup Aktif
- KA = Kurang Aktif
- SKA = Sangat Kurang Aktif

Observer I,

Jember, 13 April 2015

Observer II,

Pramita Dian Anggraini
NIM 110210204098

Lutfiana Indah
NIM 110210204039

Keterangan skor pada aspek yang diamati:

No.	Aspek yang diamati	Skor	Indikator
1.	Mendengarkan penjelasan guru	2	Siswa selalu mendengarkan penjelasan guru
		1	Siswa kadang-kadang mendengarkan penjelasan guru
		0	Siswa tidak pernah mendengarkan penjelasan guru
2.	Memperhatikan gambar/video dan media pembelajaran	2	Siswa selalu memperhatikan gambar/video dan media pembelajaran
		1	Siswa kadang-kadang memperhatikan gambar/video dan media pembelajaran
		0	Siswa tidak pernah memperhatikan gambar/video dan media pembelajaran
3.	Berani bertanya, menjawab pertanyaan atau mengajukan Pendapat dan diskusi	2	Siswa bertanya, menjawab pertanyaan guru lebih dari 2 kali dan berdiskusi
		1	Siswa bertanya, menjawab pertanyaan guru 1 kali dan kadang-kadang berdiskusi
		0	Siswa tidak pernah bertanya, menjawab pertanyaan guru dan berdiskusi
4.	Mengerjakan tugas	2	Siswa selalu mengerjakan tugas
		1	Siswa kadang-kadang mengerjakan tugas
		0	Siswa tidak pernah mengerjakan tugas
5.	Melaksanakan presentasi	2	Siswa aktif dalam melakukan presentasi
		1	Siswa kadang-kadang melakukan presentasi
		0	Siswa tidak pernah melakukan presentasi
6.	Berminat (bergembira dan bersemangat)	2	Siswa selalu berminat (bergembira dan bersemangat) pada saat pembelajaran
		1	Siswa kadang-kadang berminat (bergembira dan bersemangat) pada saat pembelajaran
		0	Siswa tidak berminat (bergembira dan bersemangat) pada saat pembelajaran

Analisis data aktivitas belajar siswa pra siklus

2) Penilaian masing-masing indikator aktivitas belajar

a. **Mendengarkan penjelasan guru**

$$P = \frac{A}{N} \times 100$$

$$P = \frac{48}{56} \times 100 = 85,71 \text{ (kategori sangat aktif)}$$

b. **Memperhatikan gambar/video dan media pembelajaran**

$$P = \frac{A}{N} \times 100$$

$$P = \frac{49}{56} \times 100 = 87,5 \text{ (kategori sangat aktif)}$$

c. **Berani bertanya, menjawab pertanyaan atau mengajukan Pendapat dan diskusi**

$$P = \frac{A}{N} \times 100$$

$$P = \frac{44}{56} \times 100 = 78,57 \text{ (kategori aktif)}$$

d. **Mengerjakan tugas**

$$P = \frac{A}{N} \times 100$$

$$P = \frac{40}{56} \times 100 = 71,42 \text{ (kategori aktif)}$$

e. **Melaksanakan presentasi**

$$P = \frac{A}{N} \times 100$$

$$P = \frac{42}{56} \times 100 = 75 \text{ (kategori aktif)}$$

2) Penilaian aktitas belajar secara klasikal

Kriteria Aktivitas Belajar

Skor keaktifan	Kategori keaktifan
81-100	Sangat Aktif
61-80	Aktif
41-60	Cukup Aktif
21-40	Kurang Aktif
0-20	Sangat Kurang Aktif

Sumber: Masyhud (2013:68)

Skor rata-rata aktivitas belajar 28 siswa menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{A}{N} \times 100 \\
 &= \frac{276}{336} \times 100 \\
 &= 82,14 \text{ (kategori sangat aktif)}
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P = skor aktivitas belajar siswa

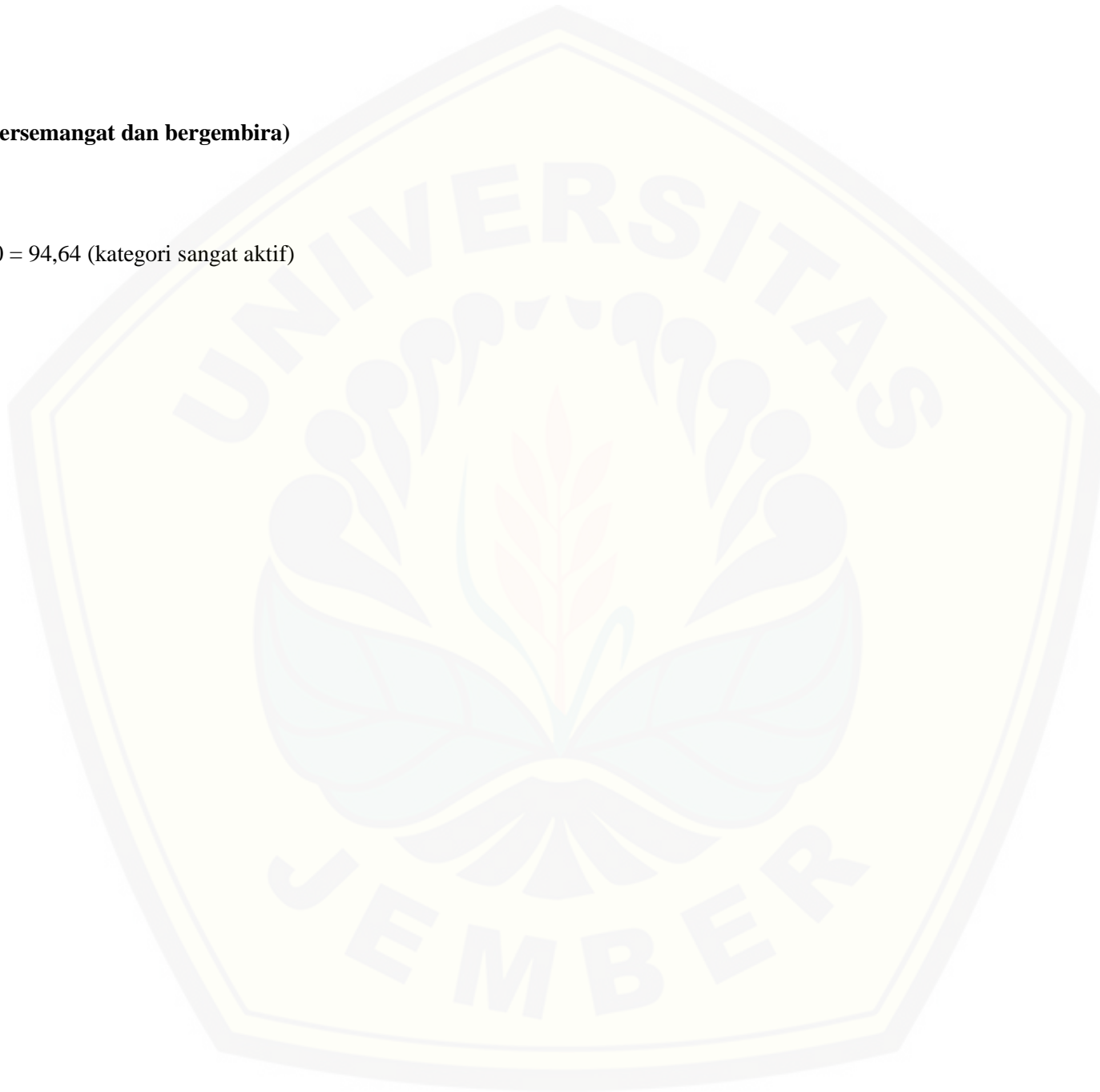
A = jumlah skor indikator aktivitas belajar yang didapat siswa

N = jumlah skor maksimum indikator aktivitas belajar siswa

f. **Berminat (bersemangat dan bergembira)**

$$P = \frac{A}{N} \times 100$$

$$P = \frac{53}{56} \times 100 = 94,64 \text{ (kategori sangat aktif)}$$



LAMPIRAN H. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PRASIKLUS**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan	: SDN Jatisari 01 Jember
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
Kelas / Semester	: IV / 2
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

3. Mengetahui sistem pemerintahan tingkat pusat.

B. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengetahui lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK, dan BPK, dst.

C. Indikator**Kognitif****• Proses**

Mengidentifikasi lembaga-lembaga pemerintahan tingkat pusat

• Produk

- a. Menjelaskan pengertian lembaga-lembaga negara dalam sistem pemerintahan tingkat pusat.
- b. Menyebutkan susunan pemerintahan tingkat pusat dengan benar setelah memperhatikan gambar.

Afektif

- a. Mengembangkan sikap *rasa ingin tahu* terhadap sistem pemerintahan tingkat pusat.

- b. Mengembangkan karakter bersedia *terus bekerja* sampai tugas terselesaikan.

D. Tujuan Pembelajaran

Kognitif

- **Proses**

Siswa dapat mengidentifikasi lembaga-lembaga pemerintahan tingkat pusat

- **Produk**

- a. Siswa dapat menjelaskan pengertian lembaga-lembaga negara dalam sistem pemerintahan tingkat pusat.
- b. Siswa dapat menyebutkan susunan pemerintahan tingkat pusat dengan benar setelah memperhatikan gambar.

Afektif

- a. Siswa dapat mengembangkan sikap *rasa ingin tahu* terhadap sistem pemerintahan tingkat pusat.
- b. Siswa dapat mengembangkan karakter bersedia *terus bekerja* sampai tugas terselesaikan.
- c. Siswa dapat bersikap *jujur* dalam menyelesaikan tugas yang menjadi kewajibannya.

E. Materi Pembelajaran

1. Pemerintahan Pusat.
2. Lembaga-lembaga negara:
 - A. KEKUASAAN EKSEKUTIF
 1. Presiden
 2. Wakil Presiden Tugas dan wewenang Wakil Presiden
 3. Menteri
 - B. KEKUASAAN LEGISLATIF
 1. Majelis Permusyawaratan Rakyat (MPR)

2. Dewan Perwakilan Rakyat (DPR)
3. Dewan Perwakilan Daerah Anggota DPD

C. KEKUASAAN YUDIKATIF

1. Mahkamah Agung (MA).
2. Mahkamah Konstitusi (MK)
3. Komisi Yudisial Komisi Yudisial

D. BADAN PEMERIKSA KEUANGAN (BPK)

F. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Tanya jawab
- Diskusi
- Penugasan.

G. Kegiatan Pembelajaran

No.	Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran
1.	5 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan Awal. <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengucapkan salam, dilanjutkan menanyakan siapa yang tidak masuk hari ini. b. Apersepsi: menanyakan kepada siswa, siapa yang tahu nama presiden dan wakil presiden yang sekarang. c. Menyampaikan tujuan pembelajaran. 2. Kegiatan Inti
2.	60 menit.	<ol style="list-style-type: none"> a. Mengamati bentuk struktur pemerintah pusat b. Guru menjelaskan gambar struktur lembaga-lembaga negara tingkat pusat (lembaga legeslatif, eksekutif, dan yudikatif). c. Tanya jawab tentang lembaga-lembaga negara tingkat pusat. d. Semua siswa diminta untuk membaca dan memahami kembali pengertian pemerintahan, dan sistem pemerintahan. e. Guru membagikan LKS dan mendiskusikannya dengan kelompok f. Masing-masing kelompok menyusun struktur pemerintahan pusat dengan desain menurut kelompok namun intinya tetap sama, kemudian mempresentasikan hasil diskusi kelompok

No.	Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran
3.	10 menit.	g. Memberi penguatan terhadap hasil diskusi h. Mengumpulkan hasil diskusi untuk dinilai i. Memberi penguatan terhadap hasil diskusi dan penjelasan materi pelajaran, serta feed back. 3. Penutup a. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran. b. Siswa mengerjakan soal tertulis secara individu. c. Guru mengajak siswa untuk merefleksikan pengalaman hidup dengan materi pelajaran.

H. Penilaian

- Penilaian Kognitif : tes tulis
- Penilaian Afektif : non tes (sikap)

I. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

- Standar isi mata pelajaran PKn SD.
- Buku PKn untuk SD kelas IV.
- Media gambar.
- LKS.

Jember, 07 Januari 2015

Mengetahui
Guru Kelas IV



Nurul Anni S.Pd
NIP. 19640131 198703 2 007

LAMPIRAN I. SILABUS SIKLUS I

Nama Sekolah : SDN Jatisari 01

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Kelas/Semester : IV/2

Standar Kompetensi : 4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk		
4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya	Globalisasi	<ul style="list-style-type: none"> Menyimak penjelasan tentang globalisasi Melakukan permainan “apa yang tersembunyi?” Mendiskusikan hasil dari kegiatan permainan Mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas bersama kelompok/perwakilan. 	Kognitif Produk:			2x35 menit	<ul style="list-style-type: none"> Buku PKn kelas IV SD Media pendukung pembelajaran (gambar dan video)
			-Menjelaskan pengertian globalisasi	Tes	Tes Tulis		
			-Menyebutkan produk dari adanya globalisasi	Tes	Tes Tulis		
			-Menyebutkan contoh sikap terhadap pengaruh globalisasi di lingkungan	Tes	Unjuk kerja		
			Kognitif Proses:				
			-Mengidentifikasi dampak positif dan negatif dari globalisasi				
			Psikomotor:	Non tes	Sikap		
			-Mengamati media video dan gambar				
			-Melakukan diskusi kelompok dan presentasi di depan kelas.				

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk		
			Afektif: -Mengembangkan perilaku karakter, meliputi: menghargai perbedaan pendapat, cermat, tanggung jawab, dan percaya diri. -Mengembangkan keterampilan sosial, meliputi: komunikasi dan kerja sama. -Mengkomunikasikan dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung baik dengan guru maupun teman sekelasnya; dan -Melakukan kerja sama dalam kelompok baik pada saat berdiskusi maupun mengerjakan tugas kelompok dengan benar. -Menunjukkan sikap terhadap globalisasi				

LAMPIRAN J. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS I**RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan	: SDN Jatisari 01 Jember
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
Kelas / Semester	: IV / 2
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

B. Kompetensi Dasar

- 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

C. Indikator

- Kognitif Produk
 - Menjelaskan pengertian globalisasi
 - Menyebutkan produk dari globalisasi
 - Menyebutkan contoh sikap terhadap pengaruh globalisasi di lingkungan.
- Kognitif Proses
 - Mengidentifikasi dampak positif dan negatif dari globalisasi.
- Psikomotor
 - Mengamati media video dan gambar
 - Melakukan diskusi kelompok dan presentasi di depan kelas.
- Afektif
 - Mengembangkan perilaku karakter, meliputi: menghargai perbedaan pendapat, cermat, tanggung jawab, dan percaya diri.
 - Mengembangkan keterampilan sosial, meliputi: komunikasi dan kerja sama.

- Mengkomunikasikan dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung baik dengan guru maupun teman sekelasnya; dan
- Melakukan kerja sama dalam kelompok baik pada saat berdiskusi maupun mengerjakan tugas kelompok dengan benar.
- Menunjukkan sikap terhadap globalisasi

D. Tujuan Pembelajaran

- Kognitif Produk
 - Siswa mampu menjelaskan pengertian globalisasi
 - Siswa mampu menyebutkan produk dari globalisasi
 - Siswa dapat menyebutkan contoh sikap terhadap pengaruh globalisasi di lingkungan.
- Kognitif Proses
 - Siswa mampu mengidentifikasi dampak positif dan negatif dari globalisasi
- Psikomotor
 - Siswa mampu mengamati video dan gambar dengan antusias
 - Siswa mampu melakukan diskusi kelompok dan presentasi di depan kelas.
- Afektif
 - Siswa mampu mengembangkan perilaku karakter, meliputi: menghargai perbedaan pendapat, cermat, tanggung jawab, dan percaya diri.
 - Siswa mampu mengembangkan keterampilan sosial, meliputi: komunikasi dan kerja sama.
 - siswa mampu berkomunikasi dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung baik dengan guru maupun teman sekelasnya; dan
 - siswa mampu bekerja sama dalam kelompok baik pada saat berdiskusi maupun mengerjakan tugas kelompok dengan benar.
 - Siswa mampu menunjukkan sikap terhadap globalisasi

E. Materi Ajar**Globalisasi**

Apakah kamu merasakan adanya perubahan dalam pergaulan sehari-hari? Misalnya, kamu pernah melihat gaya rambut yang warna-warni atau gaya pakaian ketat memakai rantai. Nah, dari kejadian tersebut, maka kita dapat merumuskan makna dibalik kata globalisasi.

A. Pengertian

Kata "globalisasi" diambil dari kata globe yang artinya bola bumi tiruan atau dunia tiruan. Kemudian, kata globe menjadi global, yang berarti universal atau keseluruhan yang saling berkaitan. Jadi, globalisasi adalah proses menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat.

B. Dampak Globalisasi

Kemajuan teknologi berdampak positif dan negatif. Untuk lebih jelasnya, mari kita pelajari bersama-sama.

a. Dampak Positif

Globalisasi, sebagai akibat dari kemajuan Iptek, memberikan manfaat yang begitu besar bagi kehidupan manusia di seluruh dunia. Ini berarti bahwa globalisasi memberikan dampak positif bagi umat manusia. Sebagai contoh, mudahnya masyarakat memperoleh informasi maka masyarakat memiliki wawasan yang lebih luas.

Bayangkan olehmu, jika tempat tinggal kamu merupakan daerah yang sulit mendapatkan informasi dan transportasi. Pasti tempat tinggal kamu akan menjadi tempat yang tertinggal dari daerah yang lainnya. Dengan adanya alat transportasi, semua kegiatan di daerah menjadi berjalan. Coba saja jika tidak ada kendaraan, bagaimana hasil pertanian dapat dijual dengan cepat di tempat lain? Wah, hasil pertanian tersebut pasti akan membusuk.

Sekarang, bayangkan lagi jika informasi sulit masuk ke daerah kita. Betapa tertinggalnya daerah kita. Sekolah pun akan tertinggal karena informasinya jauh tertinggal dari daerah lain.

b. Dampak Negatif

Masuknya informasi dengan mudah melalui berbagai media cetak dan elektronik dari luar tidak dapat dibendung dengan mudah. Kebiasaan negara Barat yang tidak sesuai dengan kebiasaan bangsa Timur dapat memengaruhi kejiwaan generasi bangsa Indonesia. Untuk itu, diperlukan penyaring (*filter*) dalam menerima segala bentuk arus globalisasi.

Perhatikan daerah di sekelilingmu, mungkin sudah ada swalayan yang menyediakan berbagai kebutuhan kita. Pernahkah kamu belanja di toko swalayan? Sekarang ini swalayan sudah banyak berdiri bahkan sampai di perdesaan. Dengan adanya pasar swalayan, masyarakat akan mudah membeli barang-barang yang sangat diperlukan. Namun, karena mudahnya mendapatkan barang, masyarakat akan mudah membelanjakan uangnya dengan membeli barang yang tidak diperlukan.

Contoh perkembangan teknologi pada bidang telekomunikasi



Sikap Terhadap Globalisasi

Indonesia sebagai negara berkembang tidak dapat menutup diri dari modernisasi dan globalisasi. Hal tersebut didasarkan dimulainya pasar global yang menandakan era globalisasi secara besar-besaran pada 2015. Oleh karena itu, semua orang harus mempersiapkan diri agar dapat menarik manfaat dari arus globalisasi dan dapat menangkal pengaruh-pengaruh negatif yang dapat mengancam jati diri dan identitas bangsa.

Ada beberapa sikap yang harus dimiliki oleh kita sebagai bangsa yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur, di antaranya sebagai berikut.

- a. Mempertebal keimanan dan meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Ikut berperan dalam kegiatan organisasi keagamaan dalam mengatasi perubahan.
- c. Belajar dengan giat untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat
- d. Berperan maksimal dalam menjalani era globalisasi.
- e. Mencintai dan menggunakan produk dalam negeri.
- f. Mencintai kebudayaan bangsa sendiri dari pada kebudayaan asing.
- g. Melestarikan budaya bangsa dengan mempelajari dan menguasai kebudayaan tersebut, baik seni maupun adat istiadatnya.
- h. Memilih informasi dan hiburan dengan selektif agar menjaga dari pengaruh negatif.
- i. Menjauhi kebiasaan buruk gaya hidup dunia barat yang bertentangan nilai dan norma yang berlaku, seperti meminum minuman keras, menggunakan narkoba dan obat-obatan terlarang, dan pergaulan bebas.

Agar kita tetap memiliki kepribadian sebagai bangsa Indonesia, kita perlu mengamalkan nilai-nilai Pancasila. Pancasila merupakan cerminan dari nilai-nilai budaya bangsa yang dapat diterima oleh semua kalangan. Nilai-nilai Pancasila yang kita amalkan dapat mencegah pengaruh negatif dari globalisasi. Bangsa Indonesia harus mampu menunjukkan keberadaannya sebagai negara yang kuat dan mandiri. Namun, Indonesia perlu menjalin kerja sama dengan negara-negara lain dalam hubungan yang seimbang, saling menguntungkan, saling menghormati, dan menghargai hak dan kewajiban masing-masing.

F. Model dan Metode Pembelajaran

- Model Pembelajaran : *Quantum Learning*
- Metode : tanya jawab, penugasan, diskusi kelompok, dan presentasi

G. Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan I

Kegiatan	Komponen Quantum Learning	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
		Guru	Siswa	
Pendahuluan	Tumbuhkan	<ul style="list-style-type: none"> • membuka pelajaran dengan memberi salam dan membimbing berdoa; • memutar musik instrument, memotivasi siswa dengan yel kelas dan gerakan tertentu • Apersepsi: guru/peneliti memutar video tentang globalisasi, yaitu video suasana pasar tradisional dan pasar modern (swalayan) • Bertanya jawab untuk 	<ul style="list-style-type: none"> • berdoa bersama • mendengarkan musik dan meneriakkan yel-yel secara bersama-sama • Menyimak video tentang globalisasi (yaitu video suasana pasar tradisional dan pasar modern dengan seksama) • Menjawab pertanyaan yang diajukan guru 	20 menit

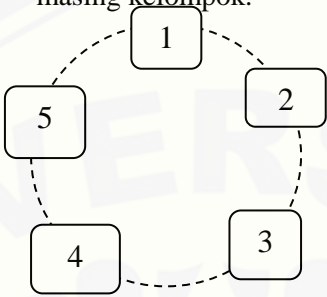
Kegiatan	Komponen Quantum Learning	Kegiatan Pembelajaran		Waktu																											
		Guru	Siswa																												
Inti	Alami	<p>memfokuskan pada materi.</p> <ul style="list-style-type: none"> •guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan penjelasan guru tentang globalisasi dengan seksama • duduk berdasarkan kelompok • mendengarkan instruksi guru tentang peraturan permainan “apa yang tersembunyi” • masing-masing kelompok melaksanakan permainan dengan semangat 	45 menit																											
		<p>1. permainan yang dilakukan yaitu berupa amplop bernomor yang berisikan gambar-gambar yang berhubungan dengan globalisasi yang disusun secara acak pada sebuah papan seperti contoh berikut.</p> <table border="1" data-bbox="609 1255 971 1507"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr> <tr><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td></tr> <tr><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td></tr> <tr><td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td></tr> <tr><td>26</td><td>27</td><td>28</td><td>29</td><td>30</td></tr> </table> <p>2. Masing-masing kelompok memilih 5 amplop yang dipilih sesuai undian yang disediakan guru, sehingga setiap kelompok mendapatkan nomor yang tidak sama.</p> <p>3. Untuk membuka amplop</p>	1		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
1	2	3	4	5																											
6	7	8	9	10																											
11	12	13	14	15																											
16	17	18	19	20																											
21	22	23	24	25																											
26	27	28	29	30																											

Kegiatan	Komponen Quantum Learning	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
		Guru	Siswa	
		tersebut, guru dan siswa bersama-sama meneriakkan yel-yel kelas kembali.		
	Namai	<ul style="list-style-type: none"> •Setelah kartu diambil dari masing-masing amplop, tugas kelompok adalah memberikan nama gambar yang ada yang ditulis di lembar kerja kelompok •Guru menyuruh siswa berdiskusi 	<ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing kelompok memberikan nama gambar yang ada • Hasil dari permainan tersebut didiskusikan bersama anggota kelompok • kemudian siswa menuliskannya di lembar kerja kelompok 	
	Demonstrasikan	Setiap kelompok mempresentasikan hasil pengamatannya sesuai dengan LKK yang sudah dikerjakan dan didiskusikan.	Mempresentasikan hasil dari pengamatan bersama anggota kelompok	
Penutup	Ulangi	guru mereview/ mengulangi kembali materi yang sudah diperoleh siswa dari kegiatan pembelajaran	Menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan	
	Rayakan	<ul style="list-style-type: none"> • mengadakan perayaan pemberian penghargaan pada kelompok siswa terbaik dan benar, lalu meminta siswa meneriakkan yel-yel kelas bersama-sama. • Guru memberikan tugas rumah untuk siswa 	Meneriakkan yel-yel bersama	15 menit

b. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan II

Kegiatan	Komponen Quantum Learning	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
		Guru	Siswa	
Pendahuluan	Tumbuhkan	<ul style="list-style-type: none"> •membuka pelajaran dengan memberi salam dan membimbing berdoa; •memutar musik instrument, memotivasi siswa dengan 	<ul style="list-style-type: none"> • berdoa bersama • mendengarkan musik dan meneriakkan yel-yel secara bersama-sama • Menjawab pertanyaan 	15 menit

Kegiatan	Komponen Quantum Learning	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
		Guru	Siswa	
		<p>yel kelas dan gerakan tertentu</p> <ul style="list-style-type: none"> •Apersepsi: guru bertanya pada siswa “apakah kalian suka menggunakan produk Indonesia?apa contohnya?” •Bertanya jawab untuk memfokuskan pada materi. •guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. 	<p>yang diajukan guru</p>	
Inti		<ul style="list-style-type: none"> •guru memutar video tentang dampak globalisasi dalam kehidupan masyarakat •guru menjelaskan tentang sikap yang dapat dilakukan terhadap globalisasi •Guru meminta siswa berdiri dan berkumpul bersama dengan kelompoknya. •Guru mengajak siswa bermain “apa pendapatmu?” •Guru menjelaskan peraturan permainan. Permainan ini membutuhkan ruang kelas yang luas, sehingga sebelum pembelajaran dimulai guru harus menata bangku agar mudah dipindahkan. <p>Peraturan permainan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Papan pijakan yang bertuliskan angka 1-5 di letakkan guru di lantai secara melingkar namun tetap berjarak. Papan ini nantinya harus diperebutkan kelima kelompok. Nomor-nomor tersebut mewakili sebuah permasalahan yang harus 	<ul style="list-style-type: none"> •Siswa menyimak video tentang dampak globalisasi dalam kehidupan masyarakat •Mendengarkan penjelasan guru tentang globalisasi dengan seksama •Siswa melakukan permainan “apa pendapatmu?” 	
	Alami			50 menit

Kegiatan	Komponen Quantum Learning	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
		Guru	Siswa	
		<p>dijelaskan bagaimana solusinya oleh masing-masing kelompok.</p>  <p>2. Pada permainan ini, agar lebih menarik akan diputar musik dan siswa melakukan gerakan yang akan dicontohkan oleh guru, sehingga selama musik diputar harus terus menari dan berhenti ketika musik juga berhenti.</p> <p>3. Siswa harus berdiri melingkar mengelilingi guru (dengan catatan anggota kelompok besebelahan).</p> <p>4. Ketika musik diputar, siswa melakukan gerakan tertentu sambil berjalan, dan ketika musik berhenti harus merebut memilih papan pijakan secara acak yang belum diambil oleh kelompok lain.</p> <p>Setelah masing-masing kelompok mendapatkan nomor, guru memberikan lembar cerita yang berisi suatu masalah berdasarkan nomor yang dibawa masing-masing kelompok.</p>		
	Namai	•Permainan selesai,	siswa	Hasil dari permainan

Kegiatan	Komponen Quantum Learning	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
		Guru	Siswa	
		disuruh untuk mencari solusi dari cerita yang ada, kemudian mendiskusikannya bersama kelompok. •Guru meminta siswa menjelaskan tugas tersebut pada lembar kerja kelompok yang dibagikan.	tersebut didiskusikan bersama anggota kelompok yang ditulis pada lembar kerja kelompok.	
	Demonstrasi	Setiap kelompok mempresentasikan hasil pengamatannya sesuai dengan LKK yang sudah dikerjakan dan didiskusikan.	Mempresentasikan hasil dari pengamatan bersama anggota kelompok	
Penutup	Ulangi	guru mereview/ mengulangi kembali materi yang sudah diperoleh siswa dari kegiatan pembelajaran	Menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan	
	Rayakan	•mengadakan perayaan dengan pemberian penghargaan pada kelompok siswa terbaik dan benar, lalu meminta siswa meneriakkan yel-yel kelas bersama-sama.	Meneriakkan yel-yel bersama	15 menit

H. Sumber dan Media Pembelajaran

- Buku paket PKn kelas IV
- Media Pembelajaran : laptop, LCD, *sound system*, video dan gambar tentang globalisasi, alat-alat permainan.

I. Penilaian Hasil Belajar

Teknik penilaian : tugas individu dan tugas kelompok

Bentuk instrumen : tes obyektif dan subyektif

Penilaian : aktivitas belajar siswa dan penilaian hasil belajar

Jember, 06 April 2015
Mahasiswa

Noviantika Yuanis
NIM 110210204095



Lampiran

Contoh papan bernomor



Contoh gambar cuplikan dari video yang digunakan pada apersepsi



Gambar bahan dan makanan siap saji



Gambar alat elektronik masa kini



Gambar alat transportasi masa kini



Gambar busana masa dulu dan masa kini



LAMPIRAN K. LEMBAR KERJA KELOMPOK SIKLUS I**Lembar Kerja Kelompok**

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

**Praktik Kerja****Tugas 4.1**

Lakukan kegiatan berikut bersama dengan anggota kelompok kalian!

1. Ikutilah instruksi yang diberikan oleh guru kalian!
2. Amatilah gambar benda-benda yang dipengaruhi oleh globalisasi di dalam amplop bersama kelompokmu!
3. Catatlah benda apa saja yang telah kamu amati tersebut pada kolom berikut!

No.	Nama benda
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-

4. Kemudian diskusikan bersama anggota kelompok kalian, bedakan benda-benda tersebut menjadi dua kelompok yaitu termasuk benda tradisional atau benda modern (benda yang terpengaruh oleh globalisasi)!

No.	Benda Tradisional	Benda Modern
1.		
2.		

No.	Benda Tradisional	Benda Modern
3.		
4.		
5.		

■ Tugas 4.2

Jawablah pertanyaan berikut!

1. Apakah pengaruh positif dari adanya globalisasi tersebut?

2. Apakah pengaruh negatif dari adanya globalisasi tersebut?

3. Bagaimana kesimpulan kalian terhadap dampak dari globalisasi pada kehidupan kalian sehari hari?

LAMPIRAN L. KISI- KISI SOAL SIKLUS I

KISI-KISI SOAL

Mata Pelajaran / Materi Pokok : PKn / globalisasi
 Kelas / Semester : IV / Genap
 Waktu : 30 Menit
 Jumlah Soal : 15 Pilihan Ganda dan 3 Uraian
 Standar Kompetensi : Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Indikator Pembelajaran	Klasifikasi Proses Berfikir Yang Diukur				Bentuk Tes	Nomor Soal	Skor
	C1	C2	C3	C4			
Menjelaskan pengertian globalisasi	√				Objektif	1	4
	√				Subjektif	1	4
Menyebutkan produk dari adanya globalisasi	√				Objektif	2	4
	√				Objektif	5	4
			√		Objektif	11	4
		√			Objektif	3	4
	√				Objektif	4	4
		√			Objektif	6	4
			√		Objektif	7	4
Mengidentifikasi dampak positif dan negatif dari globalisasi			√		Objektif	8	4
		√			Objektif	9	4
				√	Objektif	10	4
			√		Objektif	12	4
			√		Objektif	13	4
				√	Objektif	14	4
		√			Objektif	15	4
		√			Subjektif	2	8
			√		Subjektif	3	12
				√	Subjektif	4	16

Keterangan:

Klasifikasi soal

C1 = Pengetahuan (*Knowledge*)C2 = Pemahaman (*Comprehension*)C3 = Aplikasi (*Application*)C4 = Analisis (*Analysis*)

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor Maksimal (skor 100)}} \times 100$$

LAMPIRAN M. TES HASIL BELAJAR SIKLUS 1

Nama :..... Kelas :.....	NILAI
-----------------------------	--------------------

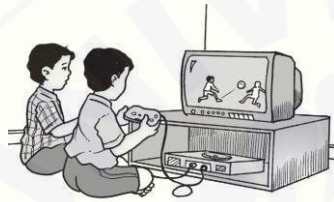
A. Pilihan Ganda

Pilihlah salah satu jawaban di bawah ini dengan benar!

- I. Berilah tanda silang (x) pada huruf jawaban yang paling benar!
1. Kata globalisasi diambil dari kata...
 - a. Globe
 - b. Skala
 - c. Atlas
 - d. Kompas
 2. Nama produk makanan yang berasal dari luar negeri adalah...
 - a. Opor ayam
 - b. Sate
 - c. *Hamburger*
 - d. Lontong sayur
 3. Akibat dari salah satu perjanjian dagang internasional yang merugikan negara Indonesia adalah...
 - a. Impor beras
 - b. Membatasi produksi minyak
 - c. Penggunaan mata uang dollar dalam perdagangan dunia
 - d. Pemakaian bahasa Inggris dalam pergaulan dunia
 4. Berikut ini, yang merupakan dampak globalisasi pada pola makan misalnya...
 - a. Makan sayur-sayuran
 - b. Makanan cepat saji
 - c. Makan buah-buahan
 - d. Makanan selingan
 5. Di bawah ini, yang merupakan permainan yang terpengaruh oleh globalisasi adalah...
 - a. Benteng
 - b. Petak umpet
 - c. *Playstasion*
 - d. Conklak

6. Dalam era globalisasi mensyaratkan suatu suatu negara untuk tidak hanya mengandalkan kekayaan alamnya tapi harus juga didukung oleh...
- Kualitas sumber daya manusia
 - Jumlah sumber daya manusia
 - Pemimpin-pemimpin yang tangguh
 - Tokoh-tokoh politik yang terkenal

7. Perhatikan gambar berikut!



Akibat jika mereka bermain permainan pada gambar diatas tanpa mengenal waktu yaitu...

- Menjadi pemalas
 - Menjadi pandai
 - Meningkatkan kesejahteraan
 - Meningkatkan pengetahuan
8. Alasan orang yang tidak suka globalisasi adalah...
- Globalisasi akan menciptakan kemajuan
 - Globalisasi akan berdampak pada modernisasi
 - Globalisasi akan menciptakan kesenjangan antara negara kaya dan negara miskin
 - Globalisasi berasal dari negara barat
9. Di bawah ini, yang merupakan contoh penyebab globalisasi yang terjadi di masyarakat adalah...
- Anak-anak bermain komputer untuk mencari informasi lewat internet
 - Pak Budi sedang bermain bersama anaknya di halaman depan rumah
 - Nanda dan teman-temannya bermain lompat tinggi
 - Bu Ani mengajak bermain boneka kertas
10. Bacalah uraian berikut!
- Menganggap diri sendiri lebih penting dari orang lain (individualisme)

2. Pergaulan bebas
3. Orang-orang lebih giat bekerja
4. Sering terjadi tindak kekerasan

Yang termasuk dampak negatif globalisasi adalah...

- a. 1, 2 dan 3
 - b. 2, 3 dan 4
 - c. 1, 2, dan 4
 - d. semua benar
11. Untuk memperkenalkan kebudayaan kita di dunia Internasional, sebaiknya...
- a. Melakukan misi-misi kebudayaan, dengan diadakan pertukaran pelajar antarnegara sahabat
 - b. Mengadakan pertunjukan kesenian di daerah masing-masing
 - c. Pertunjukan tarian di acara pernikahan
 - d. Melakukan diskusi di sekolah tentang kesenian
12. Salah satu sikap untuk menghadapi pengaruh globalisasi yang berdampak negatif adalah...
- a. Meniru semua budaya asing yang masuk ke masyarakat
 - b. Memilih informasi-informasi yang menyenangkan dari internet
 - c. Meniru hal-hal yang ada di televisi
 - d. Memilih hal-hal yang bermanfaat dari televisi
13. Di Indonesia antara satu suku dengan bangsa lainnya mempunyai bahasa daerah dan budaya yang berbeda. Seiring dengan berkembangnya globalisasi maka seharusnya...
- a. Dihilangkan saja kebudayaan tersebut
 - b. Bercampur dengan budaya asing supaya terlihat berbeda
 - c. Tetap melestarikannya, karena itu merupakan ciri khas bangsa Indonesia
 - d. Membiarkan saja apa adanya, tanpa harus melestarikannya

14. Perhatikan gambar di bawah ini!



Acara televisi yang sering kita tonton dapat berdampak pada tingkah laku kita, baik yang bersifat positif maupun negatif. Agar kita terhindar dari perilaku negatif yang berasal dari tayangan televisi, sebaiknya kita...

- a. Menonton acara televisi yang menayangkan tindakan kekerasan
 - b. Menonton acara televisi yang sesuai dengan umur kita
 - c. Menonton televisi kesukaan dari pagi hingga sore
 - d. Menonton acara televisi yang berisi candaan dengan menggunakan kata-kata kotor
15. Berikut ini merupakan contoh gaya hidup yang dipengaruhi oleh adanya globalisasi adalah...
- a. Mengadakan pertunjukan calung di acara peresmian gedung baru
 - b. Memakai baju kebaya di pesta pernikahan
 - c. Berbelanja di mal-mal untuk membeli model pakaian terbaru
 - d. Mengadakan upacara adat menyambut kelahiran anak

B. Uraian

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Apakah pengertian dari globalisasi?

.....

2. Apakah dampak positif dan negatif globalisasi bagi kehidupan kita?

.....

3. Bu Budi berkerja sebagai pegawai bank swasta. Setiap hari beliau harus berangkat pagi-pagi sekali untuk sampai di tempat kerja. Hampir setiap hari pula Bu Budi menyiapkan sarapan pagi untuk keluarganya dengan mi instan atau ikan kaleng (cornet dan sarden). Sedangkan makan siang dan makan malam, Bu Budi sering membeli masakan siap saji di restoran dekat dengan rumahnya.

a. Menurut kamu apakah tindakan Bu Budi itu benar atau salah?

.....
.....
.....

b. Sebutkan 2 masalah apa yang akan terjadi jika Bu Budi masih tetap membiasakan mengkonsumsi masakan siap saji!

.....
.....
.....

4.



Ayu memiliki teman bernama Diva, yang hobinya membaca komik. Komik kesukaan Diva adalah komik Jepang, dan yang paling ia sukai adalah Sinchan. Diva sangat menyukai tokoh komik tersebut, yaitu Sinchan. Karena Sinchan suka berbicara jorok, Diva jadi ikut-ikutan. Rupanya Diva terpengaruh oleh komik yang dibacanya.

Membaca kisah Diva, bagaimana sebaiknya kalian memilih buku bacaan? Buku seperti apa yang sebaiknya dibaca?

.....
.....
.....

LAMPIRAN N. KUNCI JAWABAN SOAL SIKLUS I

A. PILIHAN GANDA

1. A
2. C
3. C
4. B
5. C
6. A
7. A
8. C
9. A
10. C
11. A
12. D
13. C
14. B
15. C

B. URAIAN

1. Globalisasi merupakan proses bersatunya seluruh warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi sebuah kelompok masyarakat
2. **Dampak positif dari adanya globalisasi antara lain:** kemajuan di bidang komunikasi dan transportasi, meningkatnya perekonomian masyarakat dalam suatu negara, meluasnya pasar untuk produk dalam negeri, dapat memperoleh lebih banyak modal dan teknologi yang lebih baik, menyediakan dana tambahan untuk pembangunan ekonomi.
Dampak negatif dari adanya globalisasi antara lain: gaya hidup bebas, narkoba, dan kekerasan menjadi mudah masuk dalam kehidupan masyarakat Indonesia, masyarakat cenderung mementingkan diri sendiri, adanya barang yang dijual saat ini jumlahnya banyak, maka masyarakat menjadi konsumtif.
3. a. Salah
b. Pengeluaran keluarga Bu Budi akan lebih banyak, akibat sering memakan masakan cepat saji akan mempengaruhi kesehatan keluarga Bu Budi.

4. Sebaiknya kita memilih buku bacaan yang isinya mendidik dan bukan buku bacaan yang isinya tentang hal-hal yang negatif, contohnya buku majalah khusus anak-anak seperti bobo, buku bacaan yang berisi wawasan seperti buku cerita pahlawan, buku tentang hewan dan tumbuhan bergambar khusus anak-anak dan lain sebagainya.



Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk		
			<ul style="list-style-type: none"> -Mengembangkan perilaku karakter, meliputi: menghargai perbedaan pendapat, cermat, tanggung jawab, dan percaya diri. -Mengembangkan keterampilan sosial, meliputi: komunikasi dan kerja sama. -Mengkomunikasikan dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung baik dengan guru maupun teman sekelasnya; dan -Melakukan kerja sama dalam kelompok baik pada saat berdiskusi maupun mengerjakan tugas kelompok dengan benar. -Menunjukkan sikap terhadap globalisasi 				

LAMPIRAN Q. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS II**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan	: SDN Jatisari 01 Jember
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
Kelas / Semester	: IV / 2
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

B. Kompetensi Dasar

- 4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

C. Indikator

- Kognitif Produk
 - Menjelaskan pengertian globalisasi
 - Menyebutkan produk dari globalisasi
 - Menyebutkan contoh sikap terhadap pengaruh globalisasi di lingkungan.
- Kognitif Proses
 - Mengidentifikasi dampak positif dan negatif dari globalisasi.
- Psikomotor
 - Mengamati gambar
 - Melakukan diskusi kelompok dan presentasi di depan kelas.
- Afektif
 - Mengembangkan perilaku karakter, meliputi: menghargai perbedaan pendapat, cermat, tanggung jawab, dan percaya diri.
 - Mengembangkan keterampilan sosial, meliputi: komunikasi dan kerja sama.

- Mengkomunikasikan dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung baik dengan guru maupun teman sekelasnya; dan
- Melakukan kerja sama dalam kelompok baik pada saat berdiskusi maupun mengerjakan tugas kelompok dengan benar.
- Menunjukkan sikap terhadap globalisasi

D. Tujuan Pembelajaran

- Kognitif Produk
 - Siswa mampu menjelaskan pengertian globalisasi
 - Siswa mampu menyebutkan produk dari globalisasi
 - Siswa dapat menyebutkan contoh sikap terhadap pengaruh globalisasi di lingkungan.
- Kognitif Proses
 - Siswa mampu mengidentifikasi dampak positif dan negatif dari globalisasi
- Psikomotor
 - Siswa mampu mengamati video dan gambar dengan antusias
 - Siswa mampu melakukan diskusi kelompok dan presentasi di depan kelas.
- Afektif
 - Siswa mampu mengembangkan perilaku karakter, meliputi: menghargai perbedaan pendapat, cermat, tanggung jawab, dan percaya diri.
 - Siswa mampu mengembangkan keterampilan sosial, meliputi: komunikasi dan kerja sama.
 - siswa mampu berkomunikasi dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung baik dengan guru maupun teman sekelasnya; dan
 - siswa mampu bekerja sama dalam kelompok baik pada saat berdiskusi maupun mengerjakan tugas kelompok dengan benar.
 - Siswa mampu menunjukkan sikap terhadap globalisasi

E. Materi Ajar**Globalisasi**

Apakah kamu merasakan adanya perubahan dalam pergaulan sehari-hari? Misalnya, kamu pernah melihat gaya rambut yang warna-warni atau gaya pakaian ketat memakai rantai. Nah, dari kejadian tersebut, maka kita dapat merumuskan makna dibalik kata globalisasi.

A. Pengertian

Kata "globalisasi" diambil dari kata globe yang artinya bola bumi tiruan atau dunia tiruan. Kemudian, kata globe menjadi global, yang berarti universal atau keseluruhan yang saling berkaitan. Jadi, globalisasi adalah proses menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat.

B. Dampak Globalisasi

Kemajuan teknologi berdampak positif dan negatif. Untuk lebih jelasnya, mari kita pelajari bersama-sama.

a. Dampak Positif

Globalisasi, sebagai akibat dari kemajuan Iptek, memberikan manfaat yang begitu besar bagi kehidupan manusia di seluruh dunia. Ini berarti bahwa globalisasi memberikan dampak positif bagi umat manusia. Sebagai contoh, mudahnya masyarakat memperoleh informasi maka masyarakat memiliki wawasan yang lebih luas.

Bayangkan olehmu, jika tempat tinggal kamu merupakan daerah yang sulit mendapatkan informasi dan transportasi. Pasti tempat tinggal kamu akan menjadi tempat yang tertinggal dari daerah yang lainnya. Dengan adanya alat transportasi, semua kegiatan di daerah menjadi berjalan.

Coba saja jika tidak ada kendaraan, bagaimana hasil pertanian dapat dijual dengan cepat di tempat lain? Wah, hasil pertanian tersebut pasti

akan membujuk

Sekarang, bayangkan lagi jika informasi sulit masuk ke daerah kita. Betapa tertinggalnya daerah kita. Sekolah pun akan tertinggal karena informasinya jauh tertinggal dari daerah lain.

b. Dampak Negatif

Masuknya informasi dengan mudah melalui berbagai media cetak dan elektronik dari luar tidak dapat dibendung dengan mudah. Kebiasaan negara Barat yang tidak sesuai dengan kebiasaan bangsa Timur dapat memengaruhi kejiwaan generasi bangsa Indonesia. Untuk itu, diperlukan penyaring (*filter*) dalam menerima segala bentuk arus globalisasi.

Perhatikan daerah di sekelilingmu, mungkin sudah ada swalayan yang menyediakan berbagai kebutuhan kita. Pernahkah kamu belanja di toko swalayan? Sekarang ini swalayan sudah banyak berdiri bahkan sampai di perdesaan. Dengan adanya pasar swalayan, masyarakat akan mudah membeli barang-barang yang sangat diperlukan. Namun, karena mudahnya mendapatkan barang, masyarakat akan mudah membelanjakan uangnya dengan membeli barang yang tidak diperlukan.

Contoh perkembangan teknologi pada bidang telekomunikasi



Sikap Terhadap Globalisasi

Indonesia sebagai negara berkembang tidak dapat menutup diri dari modernisasi dan globalisasi. Hal tersebut didasarkan dimulainya pasar global yang menandakan era globalisasi secara besar-besaran pada 2015. Oleh karena itu, semua orang harus mempersiapkan diri agar dapat menarik manfaat dari arus globalisasi dan dapat menangkal pengaruh-pengaruh negatif yang dapat mengancam jati diri dan identitas bangsa.

Ada beberapa sikap yang harus dimiliki oleh kita sebagai bangsa yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur, di antaranya sebagai berikut.

- a. Mempertebal keimanan dan meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Ikut berperan dalam kegiatan organisasi keagamaan dalam mengatasi perubahan.
- c. Belajar dengan giat untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat
- d. Berperan maksimal dalam menjalani era globalisasi.
- e. Mencintai dan menggunakan produk dalam negeri.
- f. Mencintai kebudayaan bangsa sendiri dari pada kebudayaan asing.
- g. Melestarikan budaya bangsa dengan mempelajari dan menguasai kebudayaan tersebut, baik seni maupun adat istiadatnya.
- h. Memilih informasi dan hiburan dengan selektif agar menjaga dari pengaruh negatif.
- i. Menjauhi kebiasaan buruk gaya hidup dunia barat yang bertentangan nilai dan norma yang berlaku, seperti meminum minuman keras, menggunakan narkoba dan obat-obatan terlarang, dan pergaulan bebas.

Agar kita tetap memiliki kepribadian sebagai bangsa Indonesia, kita perlu mengamalkan nilai-nilai Pancasila. Pancasila merupakan cerminan dari nilai-nilai budaya bangsa yang dapat diterima oleh semua kalangan. Nilai-nilai Pancasila yang kita amalkan dapat mencegah pengaruh negatif dari globalisasi. Bangsa Indonesia harus mampu menunjukkan keberadaannya sebagai negara yang kuat dan mandiri. Namun, Indonesia perlu menjalin kerja sama dengan negara-negara lain dalam hubungan yang seimbang, saling menguntungkan, saling menghormati, dan menghargai hak dan kewajiban masing-masing.

F. Model dan Metode Pembelajaran

- Model Pembelajaran : *Quantum Learning*
- Metode : tanya jawab, penugasan, diskusi kelompok, dan presentasi

G. Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan I

Kegiatan	Komponen Quantum Learning	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
		Guru	Siswa	
Pendahuluan	Tumbuhkan	<ul style="list-style-type: none"> • membuka pelajaran dengan memberi salam dan membimbing berdoa; • memutar musik instrument, memotivasi siswa dengan yel kelas dan gerakan tertentu • Apersepsi: guru menunjukkan dua macam masakan, yaitu nasi pecel dan mi instan goreng • Bertanya jawab untuk memfokuskan pada materi. 	<ul style="list-style-type: none"> • berdoa bersama • mendengarkan musik dan meneriakkan yel-yel secara bersama-sama • Memperhatikan dua macam masakan yang ditunjukkan oleh guru, yaitu nasi pecel dan mi instan goreng • Menjawab pertanyaan yang diajukan guru 	20 menit

Kegiatan	Komponen Quantum Learning	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
		Guru	Siswa	
Inti	Alami	<ul style="list-style-type: none"> •guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. 		45 menit
		<ul style="list-style-type: none"> •guru menjelaskan tentang pengertian globalisasi, pengaruh globalisasi, dan cara menyikapi globalisasi •guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok •guru membagikan LKK dan memberikan nama kelompok •guru menunjukkan gambar berbagai produk globalisasi di depan kelas 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan penjelasan guru tentang globalisasi dengan seksama • duduk berdasarkan kelompok • mendengarkan instruksi guru tentang peraturan tugas yang diberikan • masing-masing kelompok melaksanakan pengamatan dan memberikan nama masing-masing gambar 	
		<ul style="list-style-type: none"> •siswa ditugaskan untuk memberikan nama masing-masing benda yang kemudian di catat pada lembar kerja kelompok •Guru menyuruh siswa berdiskusi 	<ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing kelompok memberikan nama gambar yang ada • Hasil dari permainan tersebut didiskusikan bersama anggota kelompok • kemudian siswa menuliskannya di lembar kerja kelompok 	
	Demonstrasi	Setiap kelompok mempresentasikan hasil pengamatannya sesuai dengan LKK yang sudah dikerjakan dan didiskusikan.	Mempresentasikan hasil dari pengamatan bersama anggota kelompok	
Penutup	Ulangi	guru mereview/ mengulangi kembali materi yang sudah diperoleh siswa dari kegiatan pembelajaran	Menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan	
		Rayakan	<ul style="list-style-type: none"> • mengadakan perayaan dengan pemberian penghargaan pada kelompok siswa terbaik dan benar, lalu meminta siswa meneriakkan yel-yel 	Meneriakkan yel-yel bersama

Kegiatan	Komponen Quantum Learning	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
		Guru	Siswa	
		kelas bersama-sama. • Guru memberikan tugas rumah untuk siswa		

b. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan II

Kegiatan	Komponen Quantum Learning	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
		Guru	Siswa	
Pendahuluan		<ul style="list-style-type: none"> • membuka pelajaran dengan memberi salam dan membimbing berdoa; • memutar musik instrument, memotivasi siswa dengan yel kelas dan gerakan tertentu 	<ul style="list-style-type: none"> • berdoa bersama • mendengarkan musik dan meneriakkan yel-yel secara bersama-sama • Menjawab pertanyaan yang diajukan guru 	15 menit
	Tumbuhkan	<ul style="list-style-type: none"> • Apersepsi: guru bertanya pada siswa “apakah kalian suka menggunakan produk Indonesia? apa contohnya?” • Bertanya jawab untuk memfokuskan pada materi. • guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. 		
Inti		<ul style="list-style-type: none"> • guru menjelaskan tentang dampak globalisasi dalam kehidupan masyarakat • guru menjelaskan tentang sikap yang dapat dilakukan terhadap dampak globalisasi • Guru meminta siswa berdiri dan berkumpul bersama dengan kelompoknya. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak penjelasan guru tentang dampak globalisasi dalam kehidupan masyarakat • Mendengarkan penjelasan guru tentang sikap yang dapat dilakukan terhadap dampak globalisasi dengan seksama • Siswa melakukan permainan “apa pendapatmu?” 	50 menit
	Namai	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak siswa memecahkan suatu permasalahan dari soal cerita 	Hasil diskusi tersebut ditulis pada lembar kerja kelompok.	

Kegiatan	Komponen Quantum Learning	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
		Guru	Siswa	
		<ul style="list-style-type: none"> •siswa disuruh untuk mencari solusi dari cerita yang ada, kemudian mendiskusikannya bersama kelompok. •Guru meminta siswa menjelaskan tugas tersebut pada lembar kerja kelompok yang dibagikan. 		
	Demonstrasikan	Setiap kelompok mempresentasikan hasil pengamatannya sesuai dengan LKK yang sudah dikerjakan dan didiskusikan.	Mempresentasikan hasil dari pengamatan bersama anggota kelompok	
Penutup	Ulangi	guru mereview/ mengulangi kembali materi yang sudah diperoleh siswa dari kegiatan pembelajaran	Menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan	
	Rayakan	<ul style="list-style-type: none"> •mengadakan perayaan dengan pemberian penghargaan pada kelompok siswa terbaik dan benar, lalu meminta siswa meneriakkan yel-yel kelas bersama-sama. •Guru memberikan tugas rumah untuk siswa 	Meneriakkan yel-yel bersama	15 menit

H. Sumber dan Media Pembelajaran

- Buku paket PKn kelas IV
- Media Pembelajaran : laptop, *sound system* dan gambar tentang globalisasi.

I. Penilaian Hasil Belajar

Teknik penilaian : tugas individu dan tugas kelompok

Bentuk instrumen : tes obyektif dan subyektif

Penilaian : aktivitas belajar siswa dan penilaian hasil belajar

Jember, 13 April 2015
Mahasiswa

Noviantika Yuanis
NIM 110210204095



Lampiran

Gambar bahan dan makanan siap saji



Gambar alat elektronik dan rumah tangga





Gambar alat transportasi





Gambar busana masa dulu dan masa kini



LAMPIRAN R. LEMBAR KERJA KELOMPOK SIKLUS II**Lembar Kerja Kelompok**

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

**Praktik Kerja****Tugas 4.1**

Lakukan kegiatan berikut bersama dengan anggota kelompok kalian!

1. Ikutilah instruksi yang diberikan oleh guru kalian!
2. Jika gambar yang ada di papan tulis sudah diberikan namanya masing-masing, catatlah benda apa saja yang telah kamu amati tersebut pada kolom berikut!

No.	Benda	Nama benda
1	Makanan dan Minuman	- - - - - - - - -
2	Pakaian	- - - - -

No.	Benda	Nama benda
3	Alat Elektronik	- - - -
4	Alat Transportasi	- - - - - - -

3. Kemudian diskusikan bersama anggota kelompok kalian, bedakan benda-benda tersebut menjadi dua kelompok yaitu termasuk benda tradisional atau benda modern (benda yang terpengaruh oleh globalisasi)!

No.	Benda Tradisional	Benda Modern
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		

No.	Benda Tradisional	Benda Modern
12.		
13.		
14.		
15.		

Tugas 4.2

Jawablah pertanyaan berikut!

1. Berdasarkan pengamatan kalian, apakah pengaruh gobalisasi menguntungkan bagi kalian, kalau iya apa saja contohnya? Sebutkan 3 contoh!

2. Berdasarkan pengamatan kalian, apakah pengaruh gobalisasi merugikan bagi kalian, kalau iya apa saja contohnya? Sebutkan 3 contoh!

3. Apa yang dapat kalian lakukan agar dampak buruk gobalisasi dapat kalian hindari? Sebutkan 3 contoh!

LAMPIRAN S. KISI- KISI SOAL SIKLUS II

KISI-KISI SOAL

Mata Pelajaran / Materi Pokok : PKn / globalisasi
 Kelas / Semester : IV / Genap
 Waktu : 30 Menit
 Jumlah Soal : 15 Pilihan Ganda dan 3 Uraian
 Standar Kompetensi : Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

Indikator Pembelajaran	Klasifikasi Proses Berfikir Yang Diukur				Bentuk Tes	Nomor Soal	Skor
	C1	C2	C3	C4			
Menjelaskan pengertian globalisasi	√				Subjektif	1	4
Menyebutkan produk dari adanya globalisasi		√			Objektif	1	4
		√			Subjektif	2	4
			√		Objektif	2	4
			√		Objektif	3	4
			√		Objektif	4	4
		√			Objektif	5	4
			√		Objektif	6	4
				√	Objektif	7	4
			√		Objektif	8	4
				√	Objektif	9	4
			√		Objektif	10	4
		√			Objektif	11	4
				√	Objektif	12	4
			√		Objektif	13	4
			√		Objektif	14	4
		√		Objektif	15	4	
Mengidentifikasi dampak positif dan negatif dari globalisasi					Subjektif	3	8
					Subjektif	4	8
				√	Subjektif	5	16

Keterangan:

Klasifikasi soal

C1 = Pengetahuan (*Knowledge*)C2 = Pemahaman (*Comprehension*)C3 = Aplikasi (*Application*)C4 = Analisis (*Analysis*)

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor Maksimal (skor 100)}} \times 100$$

LAMPIRAN T. LEMBAR TES HASIL BELAJAR SIKLUS II

<p>Nama :</p> <p>Kelas :</p>
--

NILAI

.....

A. Pilihan Ganda

Pilihan salah satu jawaban di bawah ini dengan benar!

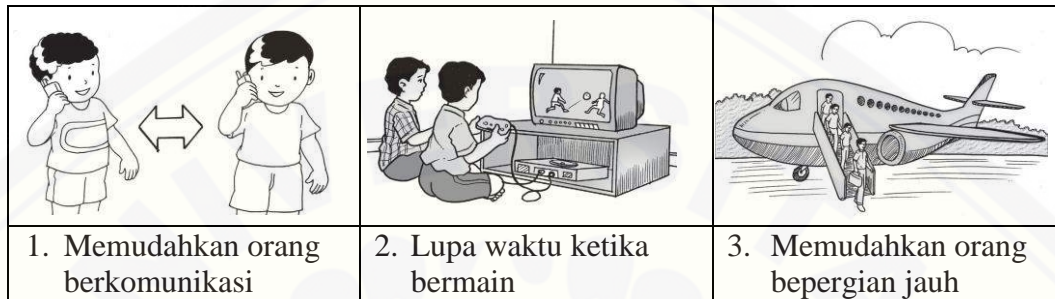
1. Di bawah ini alat komunikasi tradisional adalah...
 - a. Televisi
 - b. Handphone
 - c. kentongan
 - d. telepon
2. Pernyataan yang benar tentang dampak globalisasi adalah
 - a. membuat orang makin tertutup dari lingkungan dunia
 - b. menjadikan tantangan masyarakat makin ringan
 - c. persaingan antarbangsa dan individu makin ketat
 - d. menjadikan hidup makin sulit
3. Ciri khas perkembangan bidang transportasi adalah
 - a. berkembangnya pesawat dengan kecepatan yang makin lambat
 - b. transportasi sulit karena jumlah penduduk makin padat
 - c. industri pesawat tidak berkembang karena harga makin mahal
 - d. munculnya jenis pesawat baru yang lebih cepat dan canggih
4. Berikut merupakan pernyataan yang benar tentang penggunaan internet
 - a. sekolah tidak perlu memfasilitasnya karena tidak ada manfaatnya
 - b. anak sekolah dapat bebas mengaksesnya karena semua yang ada di internet bermanfaat dan baik
 - c. bebas pemakaiannya selama untuk hal yang bermanfaat
 - d. semua yang ada di internet buruk tidak ada yang baik sama sekali
5. Orang dengan mudah mendapat informasi dari internet. Hal ini menunjukkan pengaruh globalisasi di bidang

- a. Transportasi
 - b. Komunikasi
 - c. hiburan
 - d. seni
6. Salah satu pengaruh positif globalisasi adalah di bidang komunikasi. Pernyataan berikut yang mencerminkan pengaruh positif tersebut adalah
- a. Mutia menyaksikan berita haji yang disiarkan langsung dari Mekah
 - b. Ebo menonton siaran langsung pertandingan sepak bola Liga Inggris
 - c. Alin menelepon pamannya yang tinggal di Hongkong
 - d. Bayu dan ayahnya pergi ke Singapura naik pesawat
7. Untuk dapat bersaing dengan bangsa lain, kita harus
- a. giat belajar
 - b. menerima budaya asing
 - c. menolak budaya asing
 - d. bercita-cita tinggi
8. Berikut ini dampak negatif dari globalisasi, yaitu
- a. adanya kemudahan transportasi
 - b. adanya sikap disiplin
 - c. lunturnya kebudayaan asal
 - d. adanya sikap giat bekerja
9. Indonesia kaya akan budaya daerah. Sikap yang harus kamu lakukan terhadap budaya daerah adalah
- a. tidak perlu mempelajarinya
 - b. bosan melihatnya
 - c. menjaga dan melestarikannya
 - d. malu mengakui
10. Beberapa hal berikut ini merupakan dampak positif globalisasi, *kecuali*
- a. iptek mundur
 - b. kompetisi terbuka
 - c. komunikasi tanpa batas
 - d. kemajuan di segala bidang

11. Budaya Barat yang masuk ke Indonesia harus ...

- a. Diseleksi
- b. Diterima
- c. ditolak
- d. dihindari

12. Perhatikan gambar-gambar berikut ini!



Yang termasuk dampak positif dari adanya globalisasi berdasarkan gambar diatas yaitu...

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 3
- d. Semua benar

13. Berikut ini yang dapat kita jadikan pedoman dalam menghadapi globalisasi adalah

- a. tayangan dalam televisi
- b. nilai-nilai Pancasila
- c. budaya asing
- d. undang-undang negara lain

14. Perilaku yang mencerminkan cinta budaya Indonesia adalah

- a. melihat pertunjukan seni tari daerah Jawa Timur
- b. suka menyanyikan lagu-lagu barat
- c. membeli pakaian dari luar negeri
- d. membaca buku cerita dari luar negeri

15. Manfaat dari adanya telepon seluler adalah

- a. bisa berbicara dengan santai
- b. mempermudah untuk berbicara tanpa mengenal jarak
- c. berbicara dengan tarif yang mahal
- d. berbicara dengan jarak dekat

B. Uraian

Jawaban pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Apa yang kamu ketahui tentang globalisasi?

.....
.....
.....

2. Sebutkan 3 contoh teknologi transportasi!

.....
.....
.....

3. Kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi turut membantu dalam proses globalisasi. Apa yang terjadi jika ilmu pengetahuan dan teknologi tidak mengalami perkembangan atau kemajuan?

.....
.....
.....

4. Bagaimana caramu untuk menghindari pengaruh buruk globalisasi?

.....
.....
.....

5.



Mutia tiba-tiba menjadi penyayang binatang, gara-garanya adalah karena ia suka menonton film kartun Dora. Rupanya, Mutia terpengaruh oleh sikap Dora yang penyayang binatang. Berarti, Mutia terkena pengaruh globalisasi dalam caranya bersikap. Bagaimanakah menurut kamu sikap Mutia tersebut?

Apakah kartun Dora tersebut berdampak positif atau negatif untuk anak-anak?

.....

.....

.....

LAMPIRAN U. KUNCI JAWABAN SOAL SIKLUS II

A. PILIHAN GANDA

1. C
2. C
3. D
4. C
5. B
6. C
7. A
8. C
9. C
10. A
11. A
12. B
13. B
14. A
15. B

B. URAIAN

1. Globalisasi merupakan proses bersatunya seluruh warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi sebuah kelompok masyarakat
2. Pesawat udara, kereta api super cepat, mobil
3. Jika tidak terjadi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka kita akan ketinggalan dari kemajuan bangsa lain
4. (1) Menjadi hamba yang taat kepada agama yang dianut sehingga di dalam diri kita tertanam jiwa kebaikan. (2) Senantiasa meningkatkan kedisiplinan terhadap aturan yang berlaku, seperti nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat. (3) Tidak mudah terpengaruh terhadap hal-hal yang baru. Setiap hal yang baru harus diuji nilai manfaat dan kebenarannya. (4) Berpikirlah mendunia, tetapi tidak melupakan budaya sendiri.
5. Iya, karena mengajarkan pada anak-anak hal yang baik contohnya seperti saling menyayangi pada makhluk hidup yang lain.

LAMPIRAN W. FOTO PENELITIAN

DOKUMENTASI



Gambar 1. Siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru



Gambar 2. Siswa melakukan permainan “Apa yang tersembunyi”



Gambar 3. Siswa melakukan diskusi kelompok



Gambar 4. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok

LAMPIRAN X. SURAT IJIN

Lampiran X1. Surat Ijin Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 8248/UN25.1.5/LT/2014
Lampiran :
Perihal : Permohonan Izin Observasi

19 DEC 2014

Yth. Kepala SD Negeri Jatisari 01
Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Noviantika Yuanis
NIM : 110210204095
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud mengadakan observasi tentang "Penerapan Model *Quantum Learning* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran PKn Pokok Bahasan Globalisasi di SDN Jatisari 01 Jember", di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

ana Dekan
Pembantu Dekan I,

Dr. Sukatman, M.Pd.
NIP. 19640123 199512 1 001

Lampiran X2. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 1880UN25.1.5/LT/2015
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

24 MAR 2015

Yth. Kepala SDN Jatisari 01
Jenggawah - Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Noviantika Yuanis
NIM : 110210204095
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Penerapan Model Quantum Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran PKn Pokok Bahasan Globalisasi di SDN Jatisari 01 Jember" di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.


a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,
Dr. Sukatman, M. Pd.
NIP 19640123 1998812 1 001

Lampiran X3. Surat Keretangan Telah Melaksanakan Penelitian

 PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI JATISARI 01
KECAMATAN JENGGAWAH
Jl. P. Diponegoro No. 153 Jatisari Jenggawah Jember

SURAT KETERANGAN
Nomor : 422 / 061 / 413.19.20524730 / 2015

Yang Bertanda tangan Di bawah ini :

Nama	: SENO TRI KURNIYATI, S.Pd
NIP	: 19600612 198010 2 002
Pangkat/Gol	: Pembina TK I / IVb
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SDN Jatisari 01

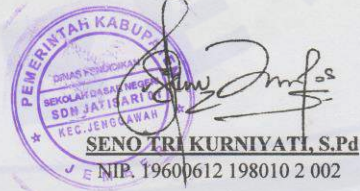
Menerangkan bawah :

Nama	: NOVIANTIKA YUANIS
NIM	: 110210204095
Jurusan / Prodi	: Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas	: Universitas Jember

menyatakan bahwa yang bersangkutan di atas telah melaksanakan penelitian di SDN Jatisari 01 dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Quantum Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PKn Pokok Bahasan Globalisasi pada Kelas IV SDN Jatisari 01 Jember “

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jenggawah, 15 April 2015
Kepala Sekolah
SD Negeri Jatisari 01


SENO TRI KURNIYATI, S.Pd
NIP. 19600612 198010 2 002

LAMPIRAN Y. Hasil Belajar Siswa

Lampiran Y.1 Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Nama : <i>baidar mulya</i>	NILAI
Kelas : <i>IV</i>	<i>70</i>

A. Pilihan Ganda

Pilihlah salah satu jawaban di bawah ini dengan benar!

1. Berilah tanda silang (x) pada huruf jawaban yang paling benar!
 1. Kata globalisasi diambil dari kata...
 - a. Globe
 - b. Skala
 - c. Atlas
 - d. Kompas
 2. Nama produk makanan yang berasal dari luar negeri adalah...
 - a. Opor ayam
 - b. Sate
 - c. Hamburger
 - d. Lontong sayur
 3. Akibat dari salah satu perjanjian dagang internasional yang merugikan negara Indonesia adalah...
 - a. Impor beras
 - b. Membatasi produksi minyak
 - c. Penggunaan mata uang dollar dalam perdagangan dunia
 - d. Pemakaian bahasa Inggris dalam pergaulan dunia
 4. Berikut ini, yang merupakan dampak globalisasi pada pola makan misalnya...
 - a. Makan sayur-sayuran
 - b. Makanan cepat saji
 - c. Makan buah-buahan
 - d. Makanan selingan
 5. Di bawah ini, yang merupakan permainan yang terpengaruh oleh globalisasi adalah...
 - a. Benteng
 - b. Petak umpet
 - c. Playstation
 - d. Conklak

$11 \times 4 = 44$

6. Dalam era globalisasi mensyaratkan suatu negara untuk tidak hanya mengandalkan kekayaan alamnya tapi harus juga didukung oleh...
- a. Kualitas sumber daya manusia
 - b. Jumlah sumber daya manusia
 - c. Pemimpin-pemimpin yang tangguh
 - d. Tokoh-tokoh politik yang terkenal
7. Perhatikan gambar berikut!



Akibat jika mereka bermain permainan pada gambar diatas tanpa mengenal waktu yaitu...

- a. Menjadi pemalas
 - b. Menjadi pandai
 - c. Meningkatkan kesejahteraan
 - d. Meningkatkan pengetahuan
8. Alasan orang yang tidak suka globalisasi adalah...
- a. Globalisasi akan menciptakan kemajuan
 - b. Globalisasi akan berdampak pada modernisasi
 - c. Globalisasi akan menciptakan kesenjangan antara negara kaya dan negara miskin
 - d. Globalisasi berasal dari negara barat
9. Di bawah ini, yang merupakan contoh penyebab globalisasi yang terjadi di masyarakat adalah...
- a. Anak-anak bermain komputer untuk mencari informasi lewat internet
 - b. Pak Budi sedang bermain bersama anaknya di halaman depan rumah
 - c. Nanda dan teman-temannya bermain lompat tinggi
 - d. Bu Ani mengajak bermain boneka kertas
10. Bacalah uraian berikut!
- 1. Menganggap diri sendiri lebih penting dari orang lain (individualisme)

2. Pergaulan bebas

3. Orang-orang lebih giat bekerja

4. Sering terjadi tindak kekerasan

Yang termasuk dampak negatif globalisasi adalah...

- a. 1, 2 dan 3
- b. 2, 3 dan 4
- c. 1, 2, dan 4
- d. semua benar

11. Untuk memperkenalkan kebudayaan kita di dunia Internasional, sebaiknya...

- a. Melakukan misi-misi kebudayaan, dengan diadakan pertukaran pelajar antarnegara sahabat
- b. Mengadakan pertunjukan kesenian di daerah masing-masing
- c. Pertunjukan tarian di acara pernikahan
- d. Melakukan diskusi di sekolah tentang kesenian

12. Salah satu sikap untuk menghadapi pengaruh globalisasi yang berdampak negatif adalah...

- a. Meniru semua budaya asing yang masuk ke masyarakat
- b. Memilih informasi-informasi yang menyenangkan dari internet
- c. Meniru hal-hal yang ada di televisi
- d. Memilih hal-hal yang bermanfaat dari televisi

13. Di Indonesia antara satu suku dengan bangsa lainnya mempunyai bahasa daerah dan budaya yang berbeda. Seiring dengan berkembangnya globalisasi maka seharusnya...

- a. Dihilangkan saja kebudayaan tersebut
- b. Bercampur dengan budaya asing supaya terlihat berbeda
- c. Tetap melestarikannya, karena itu merupakan ciri khas bangsa Indonesia
- d. Membiarkan saja apa adanya, tanpa harus melestarikannya

14. Perhatikan gambar di bawah ini!



Acara televisi yang sering kita tonton dapat berdampak pada tingkah laku kita, baik yang bersifat positif maupun negatif. Agar kita terhindar dari perilaku negatif yang berasal dari tayangan televisi, sebaiknya kita...

- a. Menonton acara televisi yang menayangkan tindakan kekerasan
 - b. Menonton acara televisi yang sesuai dengan umur kita
 - c. Menonton televisi kesukaan dari pagi hingga sore
 - d. Menonton acara televisi yang berisi candaan dengan menggunakan kata-kata kotor
15. Berikut ini merupakan contoh gaya hidup yang dipengaruhi oleh adanya globalisasi adalah...
- a. Mengadakan pertunjukan calung di acara peresmian gedung baru
 - b. Memakai baju kebaya di pesta pernikahan
 - c. Berbelanja di mal-mal untuk membeli model pakaian terbaru
 - d. Mengadakan upacara adat menyambut kelahiran anak

B. Uraian

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Apakah pengertian dari globalisasi?
 2 untuk mahasiswa: mencari informasi
2. Apakah dampak positif dan negatif globalisasi bagi kehidupan kita?
 4 mudah menelepon saudara yang jauh
 banyak capel
 boros

26

3. Bu Budi bekerja sebagai pegawai bank swasta. Setiap hari beliau harus berangkat pagi-pagi sekali untuk sampai di tempat kerja. Hampir setiap hari pula Bu Budi menyiapkan sarapan pagi untuk keluarganya dengan mi instan atau ikan kaleng (cornet dan sarden). Sedangkan makan siang dan makan malam, Bu Budi sering membeli masakan siap saji di restoran dekat dengan rumahnya.

a. Menurut kamu apakah tindakan Bu Budi itu benar atau salah?

12

salah

b. Sebutkan 2 masalah apa yang akan terjadi jika Bu Budi masih tetap membiasakan mengonsumsi masakan siap saji!

- uang bu Budi akan cepat habis
- keluarga bu Budi akan sakit

4.



Ayu memiliki teman bernama Diva, yang hobinya membaca komik. Komik kesukaan Diva adalah komik Jepang, dan yang paling ia sukai adalah Sinchan. Diva sangat menyukai tokoh komik tersebut, yaitu Sinchan. Karena Sinchan suka berbicara jorok, Diva jadi ikut-ikutan. Rupanya Diva terpengaruh oleh komik yang dibacanya.

Membaca kisah Diva, bagaimana sebaiknya kalian memilih buku bacaan? Buku seperti apa yang sebaiknya dibaca?

8

buku yang baik-baik buku pelajaran dan cerpen

Lampiran Y.2 Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Nama : <u>Ardis Diana Zakia</u>	NILAI
Kelas : <u>IV</u>	<u>94</u>

A. Pilihan Ganda

Pilihan salah satu jawaban di bawah ini dengan benar!

1. Di bawah ini alat komunikasi tradisional adalah...
- Televi
 - Handphone
 - kentongan
 - telepon
2. Pernyataan yang benar tentang dampak globalisasi adalah
- membuat orang makin tertutup dari lingkungan dunia
 - menjadikan tantangan masyarakat makin ringan
 - persaingan antarbangsa dan individu makin ketat
 - menjadikan hidup makin sulit
3. Ciri khas perkembangan bidang transportasi adalah
- berkembangnya pesawat dengan kecepatan yang makin lambat
 - transportasi sulit karena jumlah penduduk makin padat
 - industri pesawat tidak berkembang karena harga makin mahal
 - munculnya jenis pesawat baru yang lebih cepat dan canggih
4. Berikut merupakan pernyataan yang benar tentang penggunaan internet
- sekolah tidak perlu memfasilitasinya karena tidak ada manfaatnya
 - anak sekolah dapat bebas mengaksesnya karena semua yang ada di internet bermanfaat dan baik
 - bebas pemakaiannya selama untuk hal yang bermanfaat
 - semua yang ada di internet buruk tidak ada yang baik sama sekali
5. Orang dengan mudah mendapat informasi dari internet. Hal ini menunjukkan pengaruh globalisasi di bidang

14 x 4 = 56

- a. Transportasi e. hiburan
 b. Komunikasi d. seni
6. Salah satu pengaruh positif globalisasi adalah di bidang komunikasi. Pernyataan berikut yang mencerminkan pengaruh positif tersebut adalah
- a. Mutia menyaksikan berita haji yang disiarkan langsung dari Mekah
b. Ebo menonton siaran langsung pertandingan sepak bola Liga Inggris
 c. Alin menelepon pamannya yang tinggal di Hongkong
d. Bayu dan ayahnya pergi ke Singapura naik pesawat
7. Untuk dapat bersaing dengan bangsa lain, kita harus
- a. giat belajar
b. menerima budaya asing
c. menolak budaya asing
d. bercita-cita tinggi
8. Berikut ini dampak negatif dari globalisasi, yaitu
- a. adanya kemudahan transportasi
b. adanya sikap disiplin
 c. lunturnya kebudayaan asal
d. adanya sikap giat bekerja
9. Indonesia kaya akan budaya daerah. Sikap yang harus kamu lakukan terhadap budaya daerah adalah
- a. tidak perlu mempelajarinya
b. bosan melihatnya
 c. menjaga dan melestarikannya
d. malu mengakui
10. Beberapa hal berikut ini merupakan dampak positif globalisasi, *kecuali*
- a. iptek mundur
b. kompetisi terbuka
 c. komunikasi tanpa batas
d. kemajuan di segala bidang

11. Budaya Barat yang masuk ke Indonesia harus ...

- a. Diseleksi c. ditolak
 b. Diterima d. dihindari

12. Perhatikan gambar-gambar berikut ini!



Yang termasuk dampak positif dari adanya globalisasi berdasarkan gambar diatas yaitu...

- a. 1 dan 2
 b. 1 dan 3
c. 2 dan 3
d. Semua benar
13. Berikut ini yang dapat kita jadikan pedoman dalam menghadapi globalisasi adalah
- a. tayangan dalam televisi
 b. nilai-nilai Pancasila
c. budaya asing
d. undang-undang negara lain
14. Perilaku yang mencerminkan cinta budaya Indonesia adalah ...
- a. melihat pertunjukan seni tari daerah Jawa Timur
b. suka menyanyikan lagu-lagu barat
c. membeli pakaian dari luar negeri
d. membaca buku cerita dari luar negeri
15. Manfaat dari adanya telepon seluler adalah

- a. bisa berbicara dengan santai
- ~~b. mempermudah untuk berbicara tanpa mengenal jarak~~
- c. berbicara dengan tarif yang mahal
- d. berbicara dengan jarak dekat

B. Uraian

Jawaban pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Apa yang kamu ketahui tentang globalisasi?

4 globalisasi adalah proses menyatunya masyarakat / warga diseluruh dunia

2. Sebutkan 3 contoh teknologi transportasi!

2 kapal selam, pesawat terbang

3. Kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi turut membantu dalam proses globalisasi. Apa yang terjadi jika ilmu pengetahuan dan teknologi tidak

38
48

8 mengalami perkembangan atau kemajuan?

kamu teknologi tidak berkembang maka akan tertinggal dengan bangsa lain

4. Bagaimana caramu untuk menghindari pengaruh buruk globalisasi?

- tidak mudah terpengaruh hal-hal yang baru
- Bersikap disiplin terhadap nilai dan norma yang ada
- menjadi hamba yang taat kepada agama dan selalu berbuat baik

5.



Mutia tiba-tiba menjadi penyayang binatang, gara-garanya adalah karena ia suka menonton film kartun Dora. Rupanya, Mutia terpengaruh oleh sikap Dora yang penyayang binatang. Berarti, Mutia terkena pengaruh globalisasi dalam caranya bersikap. Bagaimanakah menurut kamu sikap Mutia tersebut?

Apakah kartun Dora tersebut berdampak positif atau negatif untuk anak-anak?

16

Baik, berdampak positif / karena memberikan contoh yang baik yaitu saling menyayangi pada makhluk hidup

LAMPIRAN Z. BIODATA**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Noviantika Yuanis
NIM : 110210204095
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat dan Tanggal lahir : Jember, 29 April 1992
Alamat : RT/RW: 002/004 Desa Karanganyar, Kecamatan Ambulu Jember
Telp./HP : 085746545875
Agama : Islam
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan